수준높은 PC GAMER를 위한 뉴미디어
게임채널
May 1993
5
창간호
STATE OF THE ART/특집
스타워즈 X-WING
NEWS
MS-DOS 6 발표
게임 포커스
DUNE II/어둠 속에 나홀로/
키란디아의 전설(한글)
게임채널 리포트
시에라 온라인 (Sierra On-Line, Inc.)
원초
'93 책의 해'

왜 PS/ValuePoint인가?

가장 큰 가치(Value)는 IBM의 기술력, 혁신적인 가격이 이 제품의 포인트(Point)

■ 타사의 제품과도 호환이 뛰어난 AT-BUS 채용

IBM PS/ValuePoint (밸류포인트)는 PC에서 표준화된 아키텍쳐인 AT-BUS를 채용하여, PC사용자들이 주로 사용하고 있는 소프트웨어 및 주변기기의 활용을 거의 완벽하게 지원합니다.

■ SHADOW RAM 기능으로 향상된 시스템 속도

BIOS (BASIC INPUT/OUTPUT SYSTEM) 란 PC의 화면, 키보드, 직렬 통신포트, 프린터, 플로피 디스크 등을 구동하는 명령어의 집합을 뜻하며 대부분의 IBM PC 호환기종들은 이 BIOS가 ROM에 들어 있습니다. 그러나 PS/ValuePoint는 BIOS를 ROM보다 훨씬 속도가 빠른 RAM에 복사하여 처리하게 하는 SHADOW RAM 기능을 이용하므로 대부분의 소프트웨어 사용시 처리속도가 크게 향상되며, 특히 BIOS 루틴을 많이 사용하는 그래픽이나 통신 프로그램에서는 그 효력을 더욱 실감하실 수 있습니다.

■ 사용자의 실수도 알아서 처리하는 SMART START 기능

대부분의 PC들은 시스템을 켰을 때, 먼저 A 드라이브를 확인하고 그 다음 하드 디스크 (C 드라이브)를 읽게끔 만들어져 있습니다. 따라서, 만일 A드라이브에 데이타 디스켓이 들어있는 경우에는 "NON-SYSTEM OR DISK ERROR"라는 메시지와 함께 작동이 중단됩니다. 그러나 PC를 사용할 때, 무심코 A 드라이브에 데이타 디스켓을 넣어 둔 채로 시스템을 켜는 경우가 많습니다. PS/ValuePoint는 이런 경우에도 알아서 C드라이브로 부팅을 지속하는 SMART START기능이 있어 편리합니다.

■ 강력한 기밀문서 보관장치

컴퓨터로 업무를 처리하다 보면 남이 보아서는 안될 중요한 정보를 컴퓨터에 저장해 놓는 경우가 많습니다. 이때 필요한 것이 암호에 의한 보관장치입니다. PS/ValuePoint는 사용자가 원하는 경우 특별한 암호를 입력해야만 시스템이 작동하도록 설계되어 있습니다. 이러한 강력한 기밀문서 보관장치를 전문용어로는 패스워드 기억용 CMOS 메모리 표준장비라고 합니다.

■ SMT(Surface Mounting Technology)공법에 의한 마더보드 압축기술

IBM만의 첨단 설계 노우하우인 Surface Mount ng Technology를 이용하여, PS/ValuePoint의 마더보드에는 비디오 포트, 마우스 포트, 패러랠 포트 및 시리얼 포트가 내장되어 있습니다. 이러한 부품의 고집적화로 5개의 베이와 5개의 확장슬롯을 사용할 수 있기 때문에 확장성이 뛰어납니다.

■ 자연색에 근접한 선명한 화질

PS/ValuePoint는 SVGA (Super Video Graphics Array) 카드가 기본 장착되어 있어서 786,432개 (1,024x768)의 점으로 구성된 고해상도의 화면을 사용할 뿐만 아니라, 1MB의 VIDEO RAM이 갖춰져 있으므로 VGA 모드에서 총 1천6백만 가지의 색상 표현이 가능하여 거의 자연색에 가까운 선명한 화질을 제공합니다.

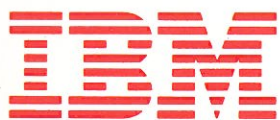
■ 화면의 떨림이 없는, 무반사 코팅처리의 고해상도 SUPER VGA 칼라모니터

PS/ValuePoint에는 14″ 혹은 15″의 고화질 멀티싱크 SUPER VGA 칼라 모니터를 장착하실 수 있습니다. 도트 피치 0.28mm의 뛰어난 해상력과 함께, 비디오 모드의 변환시에도 화면의 일그러짐이나 떨림이 없는 우수한 기능을 자랑하며, 시력 보호를 위해 무반사 코팅 처리가 되어 있습니다. 특히 15″의 경우는 화면이 더욱 크게 보이고 난반사를 방지해 주며 눈의 피로를 덜어 주는 최첨단 평면사각화면 방식의 모니터입니다.
또한, PS/ValuePoint의 모니터는 까다롭기로 이름난 스웨덴의 전자파 검정시험을 통과한 제품입니다.

• IBM PS/ValuePoint는 386SLC,* 486SX, 486DX 세가지 모델이 있습니다.

		386시스템	486SX	486DX
프로세서		386SLC(25MHz)	486SX(25MHz)	486DX(33MHz)
메모리(기본/최대)		2MB/16MB	4MB/32MB	4MB/32MB
HDD(기본)		80MB/170MB	170MB	212MB
VIDEO		SUPER VGA(1MB) 1,600만가지 칼라 지원		
마우스		IBM이 개발한 최신형 마우스 기본제공		
가격	모니터 별매시	119만원(80MB) 134만원(170MB)	180만원	210만원
	14″SVGA 칼라모니터 포함시	155만원(80MB) 170만원(170MB)	210만원	240만원
	15″SVGA 칼라모니터 포함시	160만원(80MB) 175만원(170MB)	215만원	245만원

상기가격은 부가세 별도 가격임.

IBM

IBM PC 월드

- **서울** 코오롱정보통신 775-9564
  골든벨(용산전자랜드) 702-1990
- **대전** (주)중앙시스템 252-0217
- **광주** 남선정보산업(주) 225-2450
- **대구** 코오롱하이테크 421-7693

IBM PC 취급점

■ **서울지역**
서초구
- 대원정보통신 595-2732
- 세봉정보통신 582-0286
- 세정정보통신 565-0796
- (주)컴퓨터랜드 522-7477

강남구
- (주)OA랜드 553-8333
- 코라인즈 542-4895
- 현대백화점 압구정점 515-8603

강서구
- 네오테크정보시스템 690-4358

중구
- 골든벨 세운상가점 275-2888
- 롯데백화점 명동점 771-2500#3658

용산구
- 신우전자 701-1662
- 유니마트 711-5632

송파구
- 롯데백화점 잠실점 411-6632

영등포
- 롯데백화점 영등포점 670-8655
- 신세계백화점 영등포 676-1234#421

노원구
- 미도파백화점 상계점 939-2222#4531

마포구
- 한 시스템 323-9107

■ **경기지역**
- 제일컴퓨터리서치(인천) 865-6467
- 정컴퓨터(인천) 501-6116
- 부천프라자(부천) 652-5322
- 아람컴퓨터(수원) 42-0036
- 이데아 PC월드(안산) 85-4008
- 바른시스템(안양) 69-3707
- 아이텍코리아(의왕) 56-2288
- 동남사무기기(파주) 943-2200

■ **강원지역**
- 한림컴프라자(춘천) 56-4131

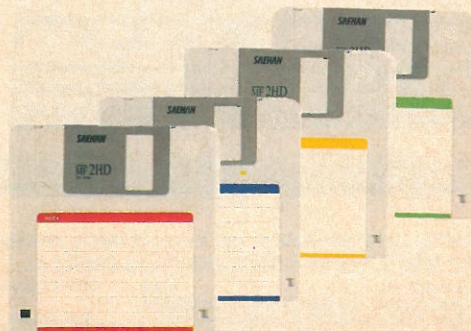
■ **충청지역**
- 서원시스템(청주) 68-3600
- 당진컴퓨터(당진) 54-1140
- 알파컴퓨터시스템(충주) 42-5800
- 한솔시스템(서천) 951-8200
- 한뜻정보시스템(예산) 651-4486
- 영일전자산업(청주) 55-1777

■ **대구**
- 경북사무기 253-2211
- 두인시스템 753-6393
- 리코사무기 424-5898
- 영남정보 552-0618

■ **경북지역**
- 대윤전산(구미) 53-1118
- 컴피아아트(안동) 56-1235

제대로 된 플로피디스크 없어요?

'어제 밤새 쳐놓는 작문 리포트 다 날아갔네—'
'오늘 보고할려던 정보가 다 깨졌어—'
이런 경우가 생기면 어떻게 하겠습니까?

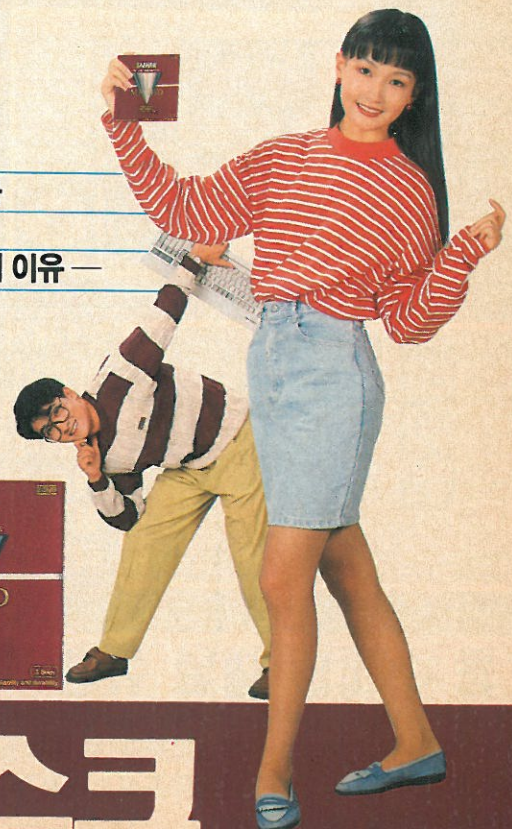
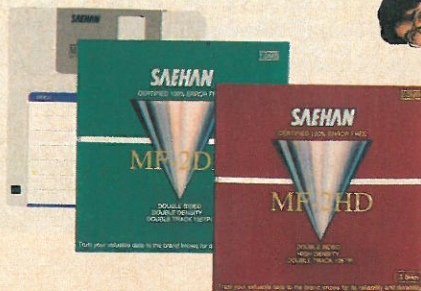
소중한 기록을 보관하는 플로피디스크를 구입할 때, 명확한 기준이 필요한 이유가 여기에 있습니다.
이에 10여년전부터 세계적인 플로피디스크 메이커와 품질로 경쟁해온 새한미디어는 오랜 경험을 바탕으로 좋은 디스켓을 고르는 3대 기준을 제안합니다.
첫째, 에러율 0%의 완벽한 보존성을 가지는가.
둘째, 강력한 내구성으로 수명이 반영구적인가.
세째, 고밀도 고품질성을 보장받고 있는가.
이제 새한 플로피디스크를 구입하시면 가장 완벽한 디스켓을 구입하신 것입니다.

SAEHAN 3.5" FLOPPY DISK

제대로 된 플로피디스크, 찾았어요!

새한 플로피디스크

'플로피디스크, 그게 그거 아닌가요—'
'지금 쓰고 있는 거 그냥 써요—'
디스켓 제품은 신기술이 끊임없이 개발되고 개선되는데,
'남이 쓰니까 괜찮겠지—', 혹은 '외제니까—' 하면서
습관적으로 구입하고 있지는 않습니까?
세계정상의 기술을 갖고있는 새한미디어 디스켓을 한번만
써보십시오. 에러율 0%의 완벽한 보존성, 강력한 내구성과
반영구적인 수명, 고밀도와 고품질성 보장의 3가지를
100% 신뢰할 수 있기 때문입니다.
이제 새한 플로피디스크를 구입하시면 비교할 수 없는
큰 차이를 확인할 수 있습니다.

정보가 깨지거나 날아가지 않는 새한 플로피디스크— 자신있게 선택할 수 있는 3가지 이유—

- 100% 테스트, 0% 에러율
- 세계에 알려진 최첨단기술
- 한평생 보장하는 수명

■**문의처** : 새한미디어 영업본부
●교환 : (02) 783-9841 ●직통 : (02) 783-9298
■**판매처** : (주)유영미디어 Tel: (02) 551-8367~8

새한 3.5" 플로피디스크

원초

D U N E · II

The Building of A Dynasty

듄 II

Westwood™ STUDIOS

21세기 미래 과학 시뮬레이션 게임인 듄 II는 힘의 원천이 되는 스파이스를 획득하려는 세 개의 행성간에 벌어지는 치열한 우주 전투 게임입니다.
아트레이스, 오르도스, 하르코넨 이 세 행성 간의 전투에서 여러분은 한 행성을 선택하여 전투를 승리로 이끌고 스파이스를 획득하여 우주의 평화를 지켜야 합니다.

동서 게임 채널 유통 회사

마이크로랜드 직매장 및 대리점. 삼보컴퓨터 전국대리점 및 전문점. 선경 유통 전국 직매장 및 대리점. SBK전국 특약 및 전문점, 토피아 전국 직매장 및 대리점(전국 유명백화점), 아프로만 지사 및 직매장, 한국 소프트웨어유통 회사 711-2700. 한국통신소프트웨어 프라자 711-0500, 현대전자 전국대리점 및 전문점, 삼성컴퓨터 전국대리점 및 전문점

게임채널 창간호 차례

수준높은 PC GAMER를 위한 뉴미디어 GAME CHANNEL

May 1993

특집

1993 5

The Premier PC GAME Magazine GAME CHANNEL

게임 포커스

기획

새로 나온 게임

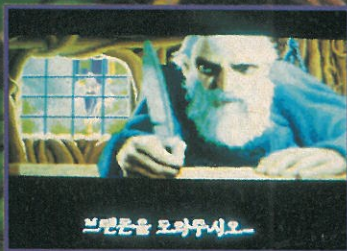
발행인 겸 편집인
尹元鎬
편집 기획/정경구
송수정 박현숙
교정 책임/이보원
광고 기획/이성국
영업/장동주차장
정기구독/김성환
관리/유병욱

월간 게임채널
발행처/동서 산업 개발(주)
우편번호 100-042
서울시 중구 남산동2가 C.P.O BOX 10547
전화/752-7011
팩스/775-0469
출력소/신명그래픽센타
인쇄처/문덕인쇄(주)
인쇄인/박종하
등록일자/1993년 3월 31일
등록번호/라-5983
정가/2,000원
1년 정기구독료/20,000원

월간 게임채널/1993년 5월호/통권 1호/1993년 3월 31일 등록/
등록번호 라-5983/1993년 5월 1일 발행/정가 2,000원

키란디아의 전설™

익살스럽고 귀여운 주인공들을 만나보세요.

환상적인 모험의 세계로

아름답고 신비한 키란디아 섬을 배경으로 신나는 모험이 한글 배경으로 펼쳐집니다!!

사악한 마법을 지닌 어릿광대 말콤은 자신을 총애하던 왕과 왕비를 살해하고 자신이 키란디아 섬을 지배하려 하였으나 왕의 부하에 의해 감옥에 갇히는 신세가 된다. 그러나 그는 다시 감옥을 탈출하여 자신의 야심을 펼치려 한다. 하지만 말콤에 의해 부모를 잃게 되었다는 사실을 안 브랜든 왕자는 복수를 다짐하고 키란디아 성을 향해 떠나는데····

Westwood™ STUDIOS

원초

NEWS

한국 아이비엠 저가형 PC PS/Value Point 판매

한국 아이비엠(주)는 작년도 세계 PC 시장에서 판매율 1위를 차지하는데 가장 핵심적인 역할을 한 뛰어난 호환성과 높은 가격대 성능비의 고기능 저가격 PC인 IBM PS/Value Point(벨류 포인트)를 판매한다. 이 제품은 일반 PC에서 사용하는 AT-BUS방식을 채용하여 호환성을 높였고, 시스템의 보안 장치가 롬에서 지원되도록 설계되었다. 또한 전제품 Super VGA의 채용으로 VGA모드에서 1천 6백만가지의 색상 표현이 가능하여 자연색에 근접한 선명한 화질을 보여준다. IBM PS/Value Point는 기종별로 인텔사의 i486DX2/66 CPU를 채택한 466DX2까지 다양한 제품이 준비 되어있다.

한국이동통신 다중전화 생활정보 하반기부터 서비스

유선전화에 이어 이동 전화를 통해서도 각종 생활정보를 서비스 받을 수 있게 된다. 한국 이동통신은 새로운 서비스를 개발하여 경쟁력을 강화하고 이동전화 가입자에게 다양한 서비스를 제공하기 위해 올 하반기부터 국내에서는 처음으로 수도권 지역에서 이동전화를 이용한 생활정보 서비스를 시범적으로 제공하기로 했다고 밝혔다. 이동전화를 이용한 생활정보는 현재 한국 통신이 유선전화를 통해 제공하고 있는 생활정보 서비스처럼 휴대전화 단말기로 컴퓨터에 수록된 각종 생활 정보를 제공 받을 수있는 음성 정보 시스템(ARS) 서비스의 일종이다.

삼성전자, 단품 HDD 전모델에 MS-DOS내장 출하

삼성전자가 단품으로 판매하는 HDD(하드 디스크 드라이브) 전모델에 MS-DOS를 내장 판매하기 시작했다. 국내에 HDD를 공급하고 있는 삼성전자는 MS-DOS 공급 업체인 마이크로소프트사와 라이센스 계약을 체결, 삼성전자가 업체에 공급하는 HDD를 제외하고 단품으로 판매하는 HDD의 전모델(105메가, 120메가 240메가급)에 MS-DOS를 내장 판매키로 양사간에 합의를 했다는 것이다. 이에 따라 지금까지 HDD를 구입한 뒤 MS-DOS를 불법 복제하여 제품을 조립하던 중소 컴퓨터 제조업체들이 정품 소프트웨어가 내장된 HDD를 구입할 수 있어 불법 소프트웨어 사용 규제에 큰 효과가 기대된다. 현재 용산 전자 상가등에서 판매되고 있는 삼성전자의 HDD에는 한글 MS-DOS 5가 내장되어 공급되고 있으며 원가 부담이 없기 때문에 중소 제조 업체의 환영을 받고 있다.

삼성전자측은 단품 HDD의 판매 물량을 정확히 밝히고 있지는 않지만 지난해 수준인 10~13만대 선으로 보고 있으며 MS-DOS의 공급가격은 18달러선 인것으로 알려졌다. 이로써 용산 전자 상가등의 중소 컴퓨터 조립 업체들은 별 부담 없이 정품 소프트웨어와 함께 제품을 판매할 수 있게 되어 대기업과의 가격 경쟁력 향상과 제품의 신뢰도를 높일 수 있게 되었다.

정품 소프트웨어 수요 급증

올 2월부터 실시된 정부의 불법 복제 소프트웨어의 집중 단속이 실시된 후, 각 기업체와 상가 업체들의 정품 수요가 급증하면서 일부 소프트웨어의 공급이 달리고 있다. 최근들어 실시된 이러한 단속은 MS-DOS, 아래 한글, 게임 소프트웨어, PC TOOLS나 노턴 유틸리티, 데이타 베이스등의 프로그램에 대하여 집중적으로 실시 되었다. 그러면서 기업들을 중심으로 이러한 소프트웨어의 대량 구매가 이루어져, 국내 소프트웨어의 경우 1주일정도, 외국산 소프트웨어의 경우 길면 1~2개월을 기다려야 구입이 가능한 실정이다.

단속 대상은 대기업뿐이 아니라, 일선 컴퓨터 학원, 유통업체, 용산 전자상가에까지 이어졌는데, 컴퓨터 판매의 성수기에 이러한 단속이 이루어져 몇몇 상점이 문을 닫기도 하였다. 그러나 이러한 단속이 여태까지 공공연히 이루어졌던 불법 복제를 근절 시켰다고는 하지만 그 근본적인 대책이 세워지지 않아 불만을 사고 있다. 터무니 없이 비싼 가격을 붙여놓은 소프트웨어를 무조건 구입해서 사용해야 한다고 생각하는 사용자보다는 이제 소프트웨어의 포장 상자만 구경하는 사용자가 더 많아질지도 모르기 때문이다.

외국의 실정에 비해 소비자에 대한 지원이 현저하게 부족한 국내 현실로서는 이에 대한 대책이 시급한 실정이다. 그렇지만, 정품 소프트웨어의 사용자가 늘어가는 것은 환영할 만한 일이다.

컴퓨터학습 및 국산 게임 페스티벌

지난 2월 24일부터 4일간 용산 전자월드 지하의 한국통신 소프트웨어 프라자에서는 한국정보문화센터 주최로 컴퓨터 학습및 국산 게임 소프트웨어 페스티벌이 열렸다.

이 행사에서는 국내 컴퓨터 게임 산업의 육성과 건전한 게임문화 정착이라는 주제로 열린 세미나를 시작으로 게임 제작에 대한 공개 강좌와 30여점의 국산 컴퓨터 게임 소프트웨어가 전시되었다. 여기에는 각 대학 써클및 연합 써클에서 제작된 게임도 상당수 출품되어 대학생들의 게임 제작에 대한 열의를 볼 수 있었다.

특히 소프트액션팀을 비롯한 미리내, 나무등의 게임 제작자 실무 전문가들이 진행한 게임 제작 기법 설명회에는 150석의 세미나실이 연일 만원을 이루는 인기를 누렸고, 한쪽에 위치한 엑스포 홍보 코너도 많은 눈길을 끌었다.

또한 이번에는 놀이와 공부가 함께 결합된 소프트웨어가 패키지로 소개되어 관심을 끌었는데 웅진 미디어에서 개발한 웅진 소프트마을은 국민학교와 중학교 학생들을 대상으로 누구든지 서울특별시장이 되어 오늘날 심각한 지경에 이른 환경문제를 해결하는 '나는 서울특별시장', 텔레비전 광고를 놓고 회사와 방송국, 소비자 단체 사이에서 벌어지는 이야기를 다룬 '나는 광고사원', 지구의 평화를 유린하는 범인을 찾아 세계 여러나라를 여행하면서 각 나라의 풍물과 역사등 다양한 지식을 배울 수 있는 '추적 미켈란젤로', 과거로 돌아가 고조선부터 근현대사에 이르기까지 우리 나라의 역사를 배울 수 있는 '타임머신' 등으로 이루어져 있다. 이러한 교육용 게임은 언어영역, 수리영역, 사회영역, 과학영역, 교양영역등 다양한 학습영역에 걸쳐 많은 것을 가르쳐줄 수 있으며, 여러가지 효과를 병행한다.

이번 전시회에서도 아이들과 함께 온 학부모들의 많은 관심과 호응을 받기도 했다.

이외에도 음성학습 시스템을 사용하여 학습하는 프로그램도 선을 보였고, 사운드 블래스터를 비롯한 음악 관련 하드웨어들과 소프트웨어가 전시 되었다.

원쵸

MS-DOS 6 발표

(주)마이크로소프트(대표이사 이범천)는 93년 3월 30일 전세계 개인용 컴퓨터 에서 가장 널리 사용되고 있는 MS-DOS의 차세대 버전을 발표했다. MS-DOS 6은 사용자에게 PC의 사용 가능한 공간을 두 배로 늘리는 '공간 늘림 프로그램'(Double Space)과 MS-DOS용 응용 소프트웨어에 더 많은 기본 메모리 영역을 제공하는 메모리 최적화 프로그램인 'MemMaker', 바이러스로부터 데이터 손실을 막는 '바이러스 제거 프로그램'(Anti-Virus), 부주의로 삭제한 데이터를 복구 시키는 '삭제 복구 프로그램'(Undelete)등 컴퓨터를 가장 쉽고 안전하게 사용할 수 있는 최상의 기능을 제공한다.

또한 MS-DOS 6은 MS-DOS사용자 뿐만 아니라 윈도우 운영체제 사용자들이 윈도우용 응용 소프트웨어를 더욱 효율적으로 사용할 수 있도록 윈도우즈용 응용 소프트웨어를 별도로 지원한다.

MS-DOS 6 업그레이드 제품은 전세계 마이크로소프트 대리점을 통해 판매되며 기존 사용자들은 5월 31일까지 특별 판매 기간동안 소프트웨어 판매점에서 55,000원(부가세 포함)에 구입할 수 있다. 그리고 컴퓨터 제조업체(금성사, 삼성전자, 대우통신, 삼보 컴퓨터, 큐닉스 컴퓨터, 현대전자등)는 자사 제품에 MS-DOS 6제품을 함께 제공하게 된다.

MS-DOS 6의 가장 큰 특징은 그동안 많은 사용자들이 겪어왔던 하드디스크의 공간 부족과 메모리 관리등을 훌륭하게 해결했다는 것이다. 그리고 전문 사용자들과 일반 사용자 모두가 안전하고 보다 쉽게 사용할 수 있도록 개발 된것이 특징이다.

MS-DOS 6의 주요 기능

무엇이 얼마나 바뀌었는가 새로운 OS의 이모저모

공간 늘림 프로그램(Double Space Intergrated Compression)

공간을 두배로 늘린다. 그 이름이 의미하는대로 일반 하드 디스크의 용량을 두 배로 늘려준다. 이 프로그램은 기존에 나와있는 스태커나 수퍼 스토어등 같은 류의 프로그램들의 사용이 무척 까다로운데 비해 모든걸 자동으로 해주어 사용이 쉽고, 도중에 전원이 끊겼을 경우에도 자동으로 복구된다.

마이크로소프트사 관계자의 말에 따르면 MS-DOS 6의 개발에 있어서 가장 많은 투자와 연구가 있었던 곳이 바로 이 하드 디스크의 공간 늘림 프로그램이라고 한다.

1만개 이상의 베타 테스터들의 시험을 거친 이 프로그램은 MSRC(MicroSoft Realtime Compression)기법을 사용하여 데이터를 압축하는데, 도스에서 자체적으로 지원해주기 때문에 무척 안정적인것이 특징이다.

메모리 관리 최적화 프로그램(Memory Maker)

MS-DOS 6은 사용자가 응용 소프트웨어를 동작 시키는데 더욱 많은 메모리 공간을 갖도록 MS-DOS 5에서 소개되었던 메모리 관리를 크게 향상 시켰다.

메모리 관리 최적화 프로그램인 MemMaker는 상위 메모리 구역(Upper Memory Block)을 MS-DOS 5에서 보다 100K정도 더 많이 사용 가능하게 하여주며, 이를 사용하기 위해서 사용자는 단지 몇 번의 키조작만으로 가능하다.

MemMaker는 현재 시스템의 구성을 스스로 체크하여 가장 최상의 메모리를 사용을 할 수 있도록 CONFIG.SYS와 AUTOEXEC.BAT를 재구성하여 준다. 물론 사용자가 임의로 요구 사항을 변경할 수도 있다.

MS-DOS용 백업과 윈도우즈용 백업

완벽한 백업툴로 많은 사용자들의 호평을 받아온 시멘텍(Symantac)사의 노턴 백업을 마이크로소프트에서 라이센스하여 MS-DOS 6과 함께 제공한다.

도스와 윈도우즈 버전이 함께 제공되는 이 프로그램은 파일의 압축, 다양한 유형(Type) 지원, 빨라진 속도등으로 기능이 향상되었으며, 각각의 프로그램은 서로 완벽한 툴로 이용이 가능하다.

MS-DOS와 윈도우즈용 바이러스 제거 프로그램

이미 알려진 바이러스와 아직 알려지지 않은 바이러스 모두로부터 데이터 손실을 보호하는 이 프로그램은 변종을 포함한 약 1300여종이상의 바이러스를 발견하고 치료할 수 있다.

도스용과 윈도우즈용이 함께 제공되고, 이 프로그램은 센트럴 포인트사(Central Point Software)로부터 라이센스된 프로그램이다.

MS-DOS와 윈도우즈용 파일 복구(Undelete)

사용자가 부주의로 삭제한 파일을 복구 시킨다. 무척 기능이 좋아진 이 프로그램은 네트워크 드라이브상에서 삭제된 파일까지 복구 시킬 수 있으며 디렉토리의 복구도 가능하다. 이때는 해당 디렉토리안의 파일이 자동으로 복구된다.

마치 매킨토시에서 쓰이는 휴지통처럼 삭제되는 자료를 어느 기간동안 사용하지 않는 곳으로 보이지 않게 옮겨두었다가 다시 복구 시키는 것 같은 기능이다.

향상된 캐쉬 프로그램 SMART Drive

메모리에서 자주 사용되는 파일을 저장하는 캐싱 프로그램으로 하드 디스크의 엑세스 속도가 놀랄만큼 빨라진다. 특히 윈도우즈에서 최상의 효과를 볼 수 있다.

MS-DOS 6의 SMART Drive 캐쉬는 MS-DOS 5의 SMART Drive에서 제공된 Read-Caching에 Write-Caching이 추가로 제공되는등 성능을 많이 향상 시켰다.

단편화 제거 프로그램 (Defrag)

파일 및 하드 디스크의 단편화는 여러 디스크의 위치로 부터 파일의 일부를 찾아와야 하기 때문에 시스템의 성능을 낮게한다.

파일의 각부분을 인접한 장소로 옮김으로써, 단편화 제거 프로그램은 하드 디스크의 성능을 높일 수 있다. 이 프로그램은 노턴 유틸리티(Norton Utility)의 SPEED DISK를 라이센스하여 제공된다.

그밖에도 다중 구성(Multi-Config)이 가능하여 여러가지로 CONFIG.SYS를 지정 하여 사용할 수 있고, AUTOEXEC.BAT파일과 CONFIG.SYS파일을 무시하고 시스템으로만 부팅도 가능하다.

MS-DOS 6은 인터 링크(Interlink), 파일 전송 유틸리티, 모든 디바이스 드라이버와 명령어에 대한 완벽한 온라인 도움말이 제공되고, 선택적인 실행이 가능한 CHOICE명령과 MOVE명령이 추가되었다.

마이크로소프트는 MS-DOS 6의 한글 버전을 5월말경에 발표할 예정이다.

엡손 새로운 방식의 잉크젯 프린터 개발

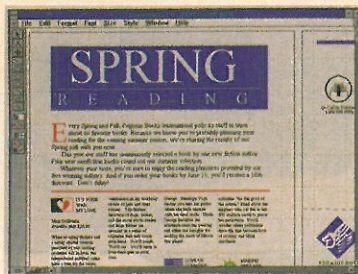
엡손사는 360DPI의 고해상도로 인쇄가 가능한 잉크젯 프린터를 새로 개발하여 판매한다. 모델명이 Stylus 800인 이 잉크젯 프린터는 엡손사에서 만든 특수한 MACH 잉크젯 기술을 이용하여 잉크젯이라는 느낌을 거의 느낄 수 없을 정도로 뛰어난 출력물을 얻을 수 있다. 인쇄 속도가 105 CPS(Characters Per Second)로 무척 빠르며 하나의 카트리지로 약 700장의 인쇄가 가능하여 유지비가 저렴하다. 그러나 아직 많이 쓰이는 어플리케이션용 드라이버가 완전히 개발되지 않아 불편한 편이다. 단, 윈도우즈 3.1에서는 ESC/P2 드라이버를 이용해 출력이 가능하다. Stylus 800의 판매가격은 500~600달러 선이다.

엡손의 잉크젯
Stylus 800프린터

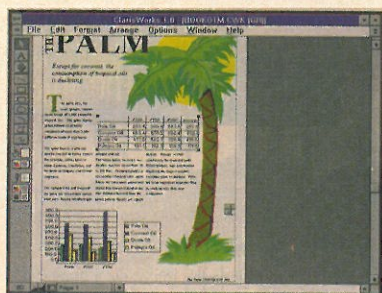
사무용 통합 소프트웨어 클라리웍스 for 윈도우즈

매킨토시의 사무용 통합 소프트웨어로 잘 알려진 클라리 웍스가 윈도우에 나타났다. 클라리스사(Claris)는 매킨토시에서 사용된 루트를 그대로 이용하여 윈도우즈에서 사용할 수 있도록 뛰어난 통합 패키지인 클라리웍스 for 윈도우즈를 개발, 판매한다.

클라리웍스는 그 하나만으로 워드프로세서, 그래픽, 스프레드쉬트, 데이터베이스 기능이 제공되는 통합 프로그램이다. 따라서 이 프로그램 하나만 갖추고 있다면 세가지 이상의 대부분의 업무용 프로그램을 대신할 수 있다.

예를 들어 문서를 작성중에, 작은 스프레드 쉬트를 만들어야 한다면 간단히 스프레드 쉬트 아이콘을 툴박스에서 선택하는 것으로 스프레드 쉬트를 사용하고 바로 워드프로세싱 작업을 할 수 있다. 그리고 윈도우즈가 지원하는 GUI(Graphic User Interface) 상에서 동작하기 때문에 초보자들도 손쉽게 사용할 수 있다. 클라리 웍스는 그래픽 기능이 무척 뛰어나다. 여러개의 문서를 한개로 연결하는 기능도 매

우 간단한 마우스 조작만으로 가능하며 클라리웍스는 4개의 프로그램이 20 가지 이상의 파일 포맷을 지원하는 폭넓은 호환성을 가지고 있다. PCX나 EPS등의 그래픽 포맷, DBF로 이루어지는 DBase 포맷, WKS, WK3, Excel 3.0의 스프레드 쉬트, MS-WORD for DOS 5.5와 MS-WORD for Windows 2.0, WordPerfect for DOS/Windows 5.1, 그리고 ASCII TEXT파일등의 형식을 지원한다. 워드 프로세서는 사용자가 원한다면 다단 편집의 레이 아웃기능까지 제공된다.

스프레드 쉬트를 위해 클라리웍스는 100개 이상의 스프레드쉬트 옵션을 가지고 있다. 여기에는 3D 차트까지 포함되어 있다. 클라리웍스 for 윈도우즈는 무척 많은 파일교환및 메일 머지, 3~3200%까지 가능한 확대/축소 기능등 뛰어난 특징을 가지고 있다. 물론 윈도우즈의 다중 문서 인터페이스와 매크로, 매우 정교한 문법 체크 기능이 제공된다. 100개 이상의 수학 공식, 완벽한 위지위그(Wysiwyg)기능이 지원된다. 클라리웍스 for 윈도우즈는 마이크로소프트 웍스 for 윈도우즈와 비슷한 류의 프로그램이지만 가장 향상된 사용자 인터페이스를 지원하는 소프트웨어이다.

이 프로그램의 판매가격은 올해에 한해 249달러에 판매된다.

2.5배 가속의 Vesa Local VGA

일반 VGA보다 약 2.5배의 속도를 낼 수 있고, 최근 많이 쓰이는 VESA 로컬 버스 방식의 파라다이스 악셀레이터를 채용한 웨스턴 디지탈의 그래픽 카드가 선보인다. 웨스턴 디지틀의 WDSOC31 악셀레이터 칩과 시에라사의 HiColor RamDAC을 채용하여 24비트 트루 컬러를 지원하며 윈도우즈의 640*480에서는 1680만 컬러를 지원한다.

이 카드는 1MB의 메모리로 최대 1280*1024 해상도에서 16컬러와 VESA Super VGA를 지원한다. 윈도우즈 전용 악셀레이터의 채용으로 동급의 다이아몬드 Speed Star 24X보다 12%정도의 속도 향상을 가져왔다. 이 카드는 229달러에 판매된다.

캐논 VS HP의 잉크젯 프린터 대결

도트 프린터와 낮은 가격의 레이져 프린터 사이에 있는 여러 잉크젯 프린터중 에서 어떤 제품을 구입할 것인가.

버블젯 프린터의 캐논과 데스크젯 프린터의 HP가 같은 시기에 신제품을 발표해 화제가 되고 있다. 캐논의 BJ-200, HP의 데스크젯 포터블(DeskJet Portable)이 바로 화제의 제품인데 프린터의 구입을 앞두고 있는 소비자를 위해서 무엇보다 이 두제품의 사양을 제대로 살펴볼 필요가 있다.

캐논 BJ-200

캐논의 BJ-200은 360DPI의 해상도로 출력이 가능하여, 매우 깨끗한 text 출력물을 얻을 수 있다. 100장의 용지 공급이 가능한 장치를 가지고 있고 인화지와 슬라이드 필름에 인쇄가 가능하다.

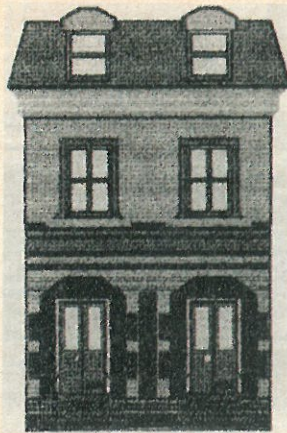
BJ-200은 캐논의 BJ-20처럼 배터리팩이 제공되는 휴대용 프린터가 아니다. 그러나 무게는 단지 7파운드로 이동이 쉽다. 가격은 549달러.

HP 데스크젯 포터블

휴렛팩커드의 데스크젯 포터블은 한손에 올려 놓을 수 있을만큼 가볍고 휴대가 간편하다. 무게는 단지 4.8파운드에 충전이 가능한 니카드 배터리와 AC 어댑터가 함께 제공된다. 충전지로 약 100장의 인쇄가 가능하다.

데스크젯 포터블은 수동 급지 방식을 채택하였지만 50장의 용지 공급이 가능한 자동 급지 장치는 옵션으로 제공된다.

매우 보기 좋은 여러가지 폰트가 함께 제공되며 출력 해상도는 300DPI로 text와 그래픽의 출력이 가능하다. 원쵸

새로운 잉크젯 프린터들의 비교 분석

HP 데스크젯 포터블 출력 샘플

캐논 BJ-200 출력 샘플

전자출판의 선두 경쟁 Page Maker 5.0 vs. QuarkXPress

새로운 컬러 매칭과 팬노스 폰트 기능을 가진 뛰어난 DTP 프로그램

매킨토시에서 최고의 전자출판 소프트웨어로 각광을 받고 있는 QuarkXPress에 도전장을 보낸 Aldus사의 윈도우즈용 페이지 메이커 5.0이 발표되었다.

QuarkXPress가 윈도우즈로 옮겨 오는데 성공한 것이다. 페이지 메이커 5.0은 향상된 타이포 그라피 조절과 다중 작업을 할 수 있으며 Quark-XPress가 가진 장점만을 모아 윈도우에서 사용할 수 있게 해주었다. 이제껏 발표된 잘 알려진 윈도우용 DTP 프로그램중에서 최고라해도 전혀 과장된 말이 아니다.

페이지 메이커 5.0은 100가지 이상의 새로와진 특징을 가지고 있다. QuarkXPress가 가진 대부분의 편집 기능을 그대로 PC로 옮겨온 것과 마찬가지이다. 이 프로그램은 윈도우즈에서 다중 문서 작업이 가능하게 했다. 따라서 사용자는 여러개의 문서를 동시에 열어놓고 작업이 가능하며 단지 마우스를 이용한 움직임만으로 문서의 이동, 편집, 삭제가 가능하고 스펠링 체크와 검색, 교환, 그리고 모든 열어진 문서에서의 교체도 가능하다. 한번에 열 수 있는 문서의 수에는 제한이 없다.

Overall 조절과 정밀도가 페이지 메이커의 타이포 그라피 환경에서 향상되었다. Floating 조절 팔레트는 복수의 사물을 빠르게 억세스하고 문단 형식 조절과 가장 진보된 기준점을 제공한다. 따라서 레이아웃의 작성이 자동으로 이루어질뿐 아니라 커널 에디터를 자동에서 수동으로의 변경이 손쉽다.

새로운 버전의 페이지 메이커에서 바뀐 가장 큰 특징이면서, Quark XPress에서도 지원되지 않는 것이 있는데 바로 팬노스 폰트(Panose Font)를 치환 기법(Substitution Technology)을 이용하여 적용했다는 것이다. 언제나 사용자가 문서를 열때는 폰트의 대치가 필요하다. 팬노스 기능은 문서에서 필요한 폰트를 스스로 일치시켜 불러오는 기능이다. 또한 출력할 때도 지정된 폰트가 없을 때 가장 유사한 폰트를 자동으로 맞추어 적용시켜 준다.

컬러 지원도 전보다 무척 좋아져, 윈도우즈가 지원하는 모든 컬러를 사용할 수 있다. 그리고 이 색상을 그대로 인쇄가 가능하다. 또한 컬러의 조절이 자유로와 컬러 팔레트와 Floating 에서 쉽게 컬러를 가져올 수 있다. 페이지 메이커는 Pantone, Tru-match, Focoltone, DaiNippon, Color Curve와 Toyo로 이루어진 6개 이상의 각기 다른 컬러 매칭 시스템을 가지고 있다.

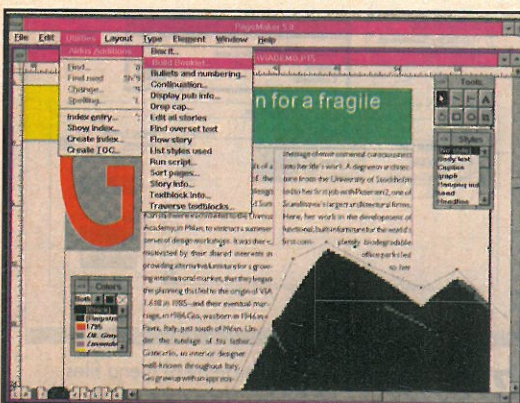
Aldus사는 많은 수의 Aldus Additions 모듈을 추가 했는데 출판에 있어서 페이지 메이커의 기능을 확장시켰다. 5.0에서는 Booklet을 만들 수 있고, Drop Caps를 추가할 수 있고, Kerning Making Bullets, 그리고 페이지 번호 매김이 가능하다. 또한 임의로 추가 스크립트를 필요에 따라 만들 수 있다.

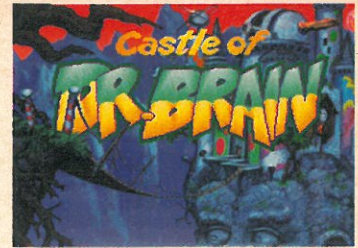
QuarkXPress의 아성에 도전장을 보낸 Aldus 사의 Page Maker 5.0

페이지 페이커의 전버전의 프린팅 한계는 효율적인 인쇄가 어렵다는 것이었는데 이것도 5.0에서는 개선되었다. 페이지 배열 및 레이아웃, 용지 선택이 매우 용이하게 바뀌었고 컬러 출력도 많이 다양해 졌다. 그리고 코닥 포토 CD를 포함한 많은 파일 포맷을 지원한다. 그리고 화면 재구성의 제어에 있어서 인터페이스 방식의 향상을 가져왔다.

라이브어리 팔레트는 매우 다양한 그래픽 요소를 가지고 있으며 이러한 라이브어리를 미리 볼 수 있고 바로 Floating 팔레트로 가져올 수 있다. 라이브어리 팔레트에는 자주 쓰이는 로고나 마크등을 저장해 둘 수 있다.

특정한 text와 그래픽을 위해 페이지 메이커 5.0은 회전, 반사, 비스듬한 위치 조절이 가능하다. 따라서 매킨토시의 QuarkXPress가 제공하는 것 같은 화면에서 보면서 출력까지 이어지는 완벽한 전자 출판 편집이 가능해졌다. 다행스럽게도 Retooling이 기본적으로 갖추어져 있다. 매우 배우기 쉽고 조작이 간단하여 일반 사무용이나 출판용으로 레이아웃과 디자인에는 탁상출판 프로그램으로써 손색이 없다. 가격은 895달러.

원쵸

어드벤쳐 게임의 대명사

시에라 온라인

로저 윌코
래리, 그라함
우리의 윌리

어드벤쳐
게임으로 친숙한
시에라 온라인

멀티미디어와
교육용 게임의
다양한 장르를
개발하는 회사

킹스 퀘스트, 스페이스 퀘스트, 폴리스 퀘스트등으로 우리에게 잘 알려진 시에라 온라인사(Sierra On-Line, Inc.)는 93년에 새로운 변신을 꾀하고 있다.

그동안 시에라 온라인은 여러 회사들과 함께 게임을 제작했고, 여러 방면의 시도를 해왔다. 지난 수 년동안 시에라 온라인의 출범에 대한 이야기는 여러 차례 거론되어 졌다. 지금은 없어졌으나 그당시 매우 영향력 있던 소프톡 매거진(Softalk Magazine) 1980년 9월호에 켄 윌리암스(Ken Williams)와 로베타 윌리암스(Roberta Williams)에 대한 최초의 인물평이 실렸고, 해커스(Hakers), 소프트웨어 피플(Software People)등의 책과 월 스트리트 저널(Wall Street Journal), 피플 매거진(People Magazine)등의 출판물에는 그들의 성장에 대한 다양한 기사가 다루어 졌다. 시에라의 한 관계자는 시에라 카탈로그에 포함시키기 위해 이중 많은 기사를 썼고, 또 더 많은 글들을 새로운 PC의 출현과 더불어 생겨났다 없어지는 추세를 가진 기업 저널에 실었다.

이러한 글들을 읽었을 수백 수천의(어쩌면 수백만의) 시에라 게임 사용자들에게 새로운 관점에서 본 시에라 온라인으로 알려진 소프트웨어 회사의 시작과 성장, 그리고 앞으로 나아갈 방향에 대해 소개한다.

시에라의 처음 10년

켄 윌리암스와 로베타 윌리암스가 훗날 시에라 온라인으로 알려지게 될 회사를 창립한 것은 1980년대 초반이었다. 그들은 미국 캘리포니아 남부의 시미(Simi)라는 작은 마을에 회사를 차렸다. 그들은 자신들의 사무실에서 게임 소프트웨어를 만들기 시작하여 차츰 컴퓨터 상점을 통한 복사로 이름을 알렸다. 시에라사의 뒤에 쓰인 On-Line은 이때 우편을 통한 판매(On-Line System)를 했던 것에서 비롯된 이름이다.

초기에는 아는 사람들을 통해 배포가 이루어졌는데, 그들의 첫번째 작품은 친숙한 스토리의 미스테리 하우스였다. 이 게임을 시작으로 그들의 게임은 계속 여러종류가 만들어졌고 컴퓨터 상점에 소개가 되면 히트를 하곤 했다. 그 당시엔 그곳에 있는 애플 컴퓨터를 소유한 많은 수의 사람들이 켄과 로베타가 만든 게임을 원하는 듯 했다.

세계 소프트웨어의 중심지

1980년 크리스마스 무렵 켄 윌리암스는 시에라 온라인 시스템(Sierra On-Line System)을 정식으로 출범시켜 직원을 고용했다. 직원 번호 001로 그곳에 도착한 사람은 같은 윌리암스의 성을 가진 존이었다.

지금도 그는 판매와 마케팅 전략을 맡고 있다. 그가 회사 직원으로써 1년간 벌었던 수입은 그가 직원으로 들어오기전 그가 있던 마을에서 켄의 게임을 배포하여 1달 동안 벌었던 수입보다 적었기 때문에 그는 한때 결정을 잘못한 것으로 생각하기도 했다.

회사는 캘리포니아의 코올스 골드(Coarse-gold)라는 작은 마을에 있었고 그들은 10평방미터 밖에 안되는 작은 방에서 일을 시작했다. 그곳은 어둡고 첨단 기술과는 동떨어져 있었으나 그때는 어느 누구도 훗날 이 회사가 그 마을의 그리고, 그 도시 전체에서 가장 많은 고용인을 가진 회사가 되리라는 것은 상상조차하지 못했다.

처음 몇 해 동안 시에라는 별 어려움없이 꾸준히 성장했다. 직원의 수가 1명에서 두명, 열명. 그렇게 커갔다. 6개월 후에는 진짜 컴퓨터 프로그래머를 고용했고, 매일 같이 걸려오는 어드벤처 게임 힌트에 대한 문의 전화를 담당하는 고객 상담자도 몇명 고용했다. 점점 전문화된 회사가 되어가면서 시에라사는 자동화 설비를 들여왔다. 식사를 포장하기 위해 처음 사용된 자동화라는 단어를 시에라는 주방용 비닐에 게임 디스크를 집어 넣고 포장하는데 이용했다. 1년도 안되어 애플 II 씨스템의 'State of the Art'라는 2중 디스크 드라이브를 두 대이상 가지게 되었는데, 이는 디스크당 복사 시간을 5분 이내로 단축시켜, 마침내 그들의 상품에 대한 수요에 공급이 대처할 수 있게 되었다.

초기의 성공

사업이 계속하여 호황을 누리게 되면서 시에라는 점점 더 성공으로의 문턱에 다가서게 되었다. 시에라사가 26번째 직원을 채용했을 때, 그들은 무척 화려하고 유쾌한 파티를 벌였다.(켄 윌리암스가 전에 다니던 회사는 직원이 25명 뿐이었다)

'카우보이'라는 주제를 정한 뒤에, 파티에 모인 사람들은 모두 카우보이 모자를 썼다. 물론 그 조용한 마을에는 어울리지 않는 모습이었다. 그들은 모든 기업 경영인을 초대했고, 대부분이 참석했다. 그 지역은 당시 15개의 호텔방이 전부였기 때문에 많은 경영인들은 그날밤 켄의 집 거실의 마루바닥에서 잠을 잤다. 다른 사람들은 켄이 직원들에게 제공해준 프로그래머의 집중 하나에 기거했고 심지어 몇명은 그들의 낡은 트레일러나 폭스 바겐 밴에서 자기까지 했다. 그곳에 모였던 모든 경영인들은 요세미티 국립공원 근처의 배스(Bass) 호수에서 조금 이른 수상 스키를 즐기면서 주말을 함께 보냈다.

시에라사가 초창기에 제작했던 프로그램은 대부분 인기를 끌었다. 물론 개중에는 목표량만큼 판매가 미치지 못한 게임도 있었고

(Theology는 100개도 채 팔리지 않고 사라졌다), 또 법률적인 투쟁에 휘말린 프로그램도 있었다(저작권 문제 때문에 그들은 첫 워드 프로세서의 이름을 SuperScript에 서 Super Scribe로, 그리고는 최종적으로 ScreenWriter로 바꾸어야만 했다). 그러나, 대체적으로 그들의 일은 성공적이었다.

시에라사의 경쟁자들은 경쟁자임과 동시에 친구들이었고, 컴퓨터 회사들은 그들을 좋아했으며 소비자는 시에라의 소프트웨어를 더 많이 갖기를 원했기 때문이다.

첫번째 소송과 함께 다가온 어려움

1982년 무렵 시에라는 최초의 난관에 부딪혔다. 그들은 마치 입학 첫날의 5살 짜리 어린아이와 같았다.시에라는 이제껏 누렸던 즐거운 시간대신 많은 것을 배워야했다.

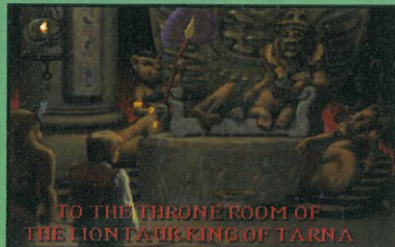
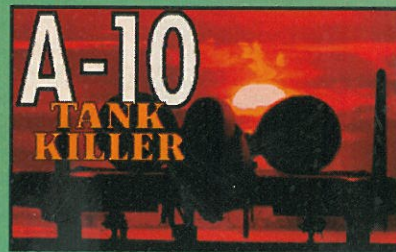
시에라는 아타리(Atari)라는 거물의 훼방꾼을 만났던 것이다. 시에라가 그들의 게임과 매우 유사한 것을 만드는 실수를 했던 것이다.(그렇지만 시에라사의 게임은 Gobler라는 정말 독창적이고 재미있는 게임이었고, 그들의 것은 거의 알려지지 않은 Pac이라는 게임이었다)

시에라는 당시 어리석게 그 큰 회사와 대적하려했다. 불행히도 아타리는 이 분야에 변호사가 약 10명정도 있었지만 시에라는 그렇지 못했다. 아타리는 상품 등록권 침해, 위조, 저작권법 위반, 그리고 그들 이 생각해 낼 수 있는 모든 조항을 들어 시에라를 고소했다. 아타리의 변호사들이 이러한 조항들을 찾는 동안, 한편으로 그들은 시에라의 위조기계(이는 시에라의 컴퓨터 모두를 의미하는 어휘였다)를 압수하도록 시에라건을 연방 집행부에 상정했다. 시에라는 구속될 수도 있다는 사실을 모른채 컴퓨터들을 자동차 트렁크에 숨겼다. 압류된 시에라의 컴퓨터 장비에서 생기는 소득의 손실은 전체 소득이 감소됨을 의미했다. 그러나, 과중한 벌금은 그 자체로도 상당한 역할을 했다.

법정에서의 상황은 매우 재미있는 것이었다. 시에라사는 가장 세련된 법적 단체 중 하나와 대적하는 젊고 사회 초년생인 해커들이었다. 돌이켜보면 그때 시에라는 반대 변호인과 법정에 대한 복종 두가지 모두에 대해 혼란스러워 하고 있었고, 시에라는 결코 아타리건을 승소하지 못했다는 것을 깨닫게 되었다.

애플의 매킨토시에 대한 시에라의 투자도 역시 당시로서는 현명한 결정은 아니었다. '나머지는 우리를 위한 컴퓨터'라는 라벨이 붙은 그 컴퓨터는 판매 개시 후 100일 동안 5만여대가 판매되었음에도 불구하고 컴퓨터 게임을 위한 좋은 시장을 형성하지는 못했다. '나머지 우리'는 흑백 화면의 컴퓨터 게임을 들여다 보기를 좋아하지 않는것 같았다.

시에라는 부채와 더이상 운이 따라주지 않음으로 인해 실패했다. 혼란한 가운데 몇 주동안에 직원은 136명에서 35명으로 줄었다. 시에라의 주주들은 청부업자를 고용해 시에라가 회사문을 닫고 다른 나머지 일들을 처리하는 것을 도와주었다. 파티는 완전히 끝난듯 했다.

그러나, 시에라사는 계속하여 프로그램 개발에 신경을 썼고, 퀘스트 시리즈의 성공으로 다시금 어려움을 극복할 수 있었다. 여러분이 잘알고 있는 킹스 퀘스트, 스페이스 퀘스트, 폴리스 퀘스트, 래리 씨리즈등의 성공은 다시 언급하지 않더라도 얼마만큼의 인기를 끌었는지 알 수 있을 것이다.

1993년 기술적 제한의 한계를 넘다

1993년 캘리포니아의 오악허스트(Oakhurst)에 있는 시에라 온라인과 자회사들에 의해 많은 새로운 기술들이 발전되었다

시에라 팬들은 이해가 가기전에 16비트 오디오와 3D랜더링 기술에 의한 음성 인식 게임을 즐기게 될 것이다.

시에라는 고해상도의 게임을 다이나믹스와 함께 제작 한다. 브라이트 스타(Bright Star)는 효과적인 말하기 지도 기술의 계속적인 발전을 계획하고 있다. 모두들 함께 이러한 기술들로 시에라사에 전례없는 발전의 해를 가져올 준비가 되어 있다.

가정 오락 산업이 계속해서 새로운 발판을 구축함에 따라 시에라사는 다양화 작업을 계속하고 있다. 일렉트로닉 아트의 3DO나 탠디의 VIS등의 새로운 기술은 시에라 제품 개발의 이상적 발판으로 지적되어 왔다. 더하여 닌텐도와 세가의 새로운 CD콘솔은 시에라사의 어드벤쳐, 롤플레잉 게임, 교육 프로그램과 비행 시뮬레이션에 새로운 디딤돌이 되어 줄 것이다.

팽창하는 교육 영역

시에라의 탐험 시리즈는 어린이와 청소년들에게 수학, 과학, 어학, 역사, 생태학등의 교과에 대한 더 깊은 이해를 성취시켜 주기 위해 마련된 교육용 소프트웨어 프로그램이다. 다른 교육용 소프트웨어와는 달리 시에라의 탐험 시리즈는 오락성, 강제성 그리고 사용의 간편성에 상당한 가치를 두고 있다.

4월에는 4가지의 새로운 제품이 발매될 예정이다. 아담과 국제적으로 명망있는 환경학자인 그의 아버지와 함께 놀라운 모험을 하러 열대지방으로 여행을 떠나는 '잃어 버린 숲속의 비밀을 찾아서'(Lost Secret of the Rainforest, Eco Quest 시리즈)에서 어린이들은 원주민과 열대우림의 섬세한 생태 보존에 필요한 동식물에 대한 과학적 정보를 얻게 될 것이다.

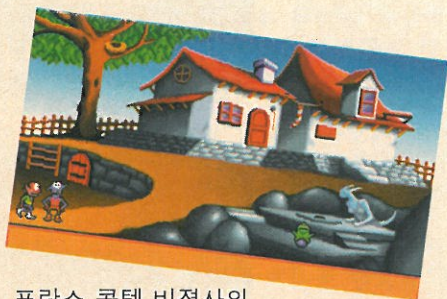
만약 밴 프랭크린이 실험 도구를 작동시키려 하는 것을 발견한다면? 만약 1960년대에 일어난 많은 일들이 밴 플랭클린의 생애에서 발견된다면? 그 결과는 시에라의 새로운 탐험 시리즈에 의해 공개될 '페퍼의 시간여행'을 함께 떠나게 되는 것이다. 페퍼는 해결해야 할 큰 문제를 안고 있다. 정신이상의 아저씨 프레드가 당시 식민지 미국의 역사를 뒤죽박죽으로 바꾸어 버렸기 때문에 이런 사실들을 바로잡아야 한다.

이러한 생동감 있는 교육적 어드벤쳐 게임은 어린이들에게 인생과 밴 프랭클린 그리고 필라델피아의 식민지 시대에 대해 가르쳐줄 것이다. 페퍼의 시간 여행은 사용자에게 CD수준의 음질을 제공할 16비트 오디오 파일을 갖춘 시에라 최초의 제품이다.

지난해 6월 벨부(Bellevue)에 있는 브라이트 스타 테크놀로지(Bright Star Technology)는 시에라의 탐험 시리즈

여러해 쌓은 교육 디자인의 경험을 제공해 주었다.
가정 개인지도를 도모한 브라이트 스타의 여러 제품중 첫번째인 알파벳 블럭은 미취학 아동들에게 영어 알파벳을 정확히 말하고 읽는 법을 가르친다. 3월에 브라이트 스타는 어린이 교육 소프트웨어 시장에 두개의 새로운 언어 기술및 문자에 대한 제품을 공개했다. 두제품 모두 학습 계획과 말하기 지도에 기초를 둔 멀티미디어 기술을 사용한 것들이다.
첫번째 것은 알파벳 블럭을 확장 시킨것으로 단어의 시작음(th, sh, ch), 리듬(patch, batch, match)그리고 문장 완성 기술 (한 두개의 단어를 빼내어 문장을 재배열하는 방법)을 지도한다. 이 제품에서는 학습을 돕기위해 소파, 바나나, 잭등의 재주꾼들을 이용한다.
3월에 나오는 두번째 제품은 스펠링 프로그램으로 유쾌하게 말하는 새 캐릭터를 이용하여 7~10세 사이의 어린이들에게 1000개의 틀리기 쉬운 단어를 포함하여 1000개 이상의 철자를 가르쳐줄 것이다.
외국 프로그램으로는 새로운 프랑스 콕텔 비젼사(Coktel Vision)의 어린이들이 학교에 어느정도 수준으로 입학할 수 있도록 디자인된 제품에 기초한 새로운 교과가 올해에 시에라 상표명으로 출시된다. *Adi Jr. Volumes I*과 *II*라는 어린이들에게 게임과 함께 수학과 읽기를 요구하는 가장 포괄적인 프로그램이다. 최근 *Adi*소프트웨어 라인은 유럽에서 어린이 교육 소프트웨어의 선도적 역할을 하고 있다. *Adi Jr.*의 각 레슨은 3가지로 구성되며 각각 다른 난이도를 가진다. 예를 들어 읽기 연습에서는 처음에 단어를 그림과 매치 시키고 다음에는 단어를 동작과 연결하고 그 후에는 단어의 철자를 정확하게 하기 위해 빠진 글자를 찾는 문제가 나온다. 프로그램 전반에 걸쳐 어린이는 게임에서 연습을 완수해 냈다는 성취감과 상징적인 상황에 의해 댓가를 받는다. 즐거움과 그래픽에 사용된 미취학 어린이에게 알맞은 기본 색상의 사용은 아이들에게 흥미를 더해줄 것이다.

프랑스와 연결된 시에라의 다른면

ADI시리즈와 더불어 시에라는 콕텔 비젼사의 새로운 어드벤쳐 타이틀을 3개이상 출시할 계획이다.

프랑스 콕텔 비젼사의
고블린 2

새로운 시에라의 게임
스페이스 퀘스트 V

새로운 기술 지원아래 변해가는 시에라

어린이들을 위한 탐험 시리즈

로져 윌코의 우주여행은 언제까지 이어질까

3차원 기술을 이용하는 뛰어난 기법

프랑스 콕텔 비젼의 신비롭고 멋진 모험 세계

'엘도라도로써 당신은 잉카의 500년전 예언을 성취시키기 위한 대장정을 시작하여 잉카의 세 힘-공간, 시간, 물질-을 찾고 잃어버린 왕국을 재건해야 한다.' 현장감있는 비디오 영상 전개와 3D랜더링 기술을 사용하여 플레이어가 적 우주선과 싸울때, 강한 군대와 싸울때, 복잡한 문제를 해결할때에 이 게임은 본질적인 행동 어드벤쳐를 경험할 수 있게 해줄 것이다. 신비의 잉카제국은 지난 11월에 출시된 이래 전 유럽 베스트셀러중의 하나가 되었다.
예언에서 사건은 대일식 3일 전에 일어나 푸른 바위의 왕국은 위험에 처하게 된다. 왕국을 방어하던 강력한 마법사의 힘이 약해져가자 이를 안 10년전에 추방 당했던 Kraal이라는 사악한 마술사가 자신이 이 평화로운 왕국을 통치할 기회가 주어졌음을 깨닫게 된다. 증오심에 불타는 그는 대일식날 자신이 돌아올 것이라 위협한다. 선택된 인물인 윈으로써 당신은 예언을 성취하고 커가는 악의 세력을 막아야한다. 윈의 모험은 비디오 영상 기술과 매혹적인 음악 그리고 수준높은 문제를 제기할 것이다.
안고우라프레왕의 귀중한 아들이 사라졌다. 인기높은 고블린 시리즈의 새로운 두 요정 핑거스와 윙클이 고블린 2에서 악한 유괴범에게 붙잡혀 있는 소중한 왕자를 구하기 위해 험난한 모험에 나선다.
핑거스는 진지하고 예의 바르고 신중한 작은 동료이다. 윙클은 별나고 농담꾼이며 대체로 무모하다. 그들은 서로 다른만큼 서로를 보조하여 도움을 준다. 이전의 고블린과 마찬가지로 이 새롭고 완전히 다른 모험은 여러분을 흥분의 도가니로 몰아넣을 것이다.

3D제한의 극복

다이나믹스사(Dynamix)가 꽉찬 줄거리와 실제와 같은 동작, 지능을 가진 괴물, 그리고 이제껏 만든 것중 가장 크고 현실적인 세계의 멋진 조화를 제공함으로써 롤플레잉 게임 장르에 '크론도르의 배반'(Betrayal at Krondor)을 처음으로 등장 시켰다.
크론도르의 배반은 레이몬드 페이스트의 '끊어진 전쟁의 유산'의 가장 최근의 스토리이며 다양한 구성으로 이루어진 9개의 독특한 장들을 가지고 있다. 2500개 이상의 프레임으로 구성된 에니메이션은 너무나도 생생한 현장감을 준다.
다이나믹스는 3차원 기술로 탄생된 일찌기 컴퓨터에서 본적이 없는 환상적인 롤플레잉 게임의 거대한 사실적인 세계로 여러분을 인도할 것이다. 그 어느것 보다도 탁월하고 태평양의 에이스와 똑같이 신뢰도가 높은 속편인 오래전부터 기대하던 Aces Over Europe이 발매되었다.
Aces Over Europe에는 P-51무스탕, Focke-Wulfe 190, 그리고 Me-262제트기등을 포함한 16개의 새로운 비행기가 나온다. 각각은 역사적으로 정확한 외양을 갖는다. Great War Planes 시리즈의 팬들은 이제 WW II 에이스에 대항하는 전투에 독일의 루프트아페, 영국 RAF 또는 U.S중 1대를 선택할 수 있다. 새로운 국가, 서비스와 메달을 발견할 준비를 해야할 것이다. 탱크, 트럭, 차, 기차등 육상 교통수단도 추가되어 있으며 여러분의 비행기에는 지대공 로켓도 있다.
여기에 소개는 안된 시에라 네트워크와 브라이트 스타 테크놀로지, 다이나믹스는 개인용 퍼스널 컴퓨터용 오락및 교육용 교재 개발과 대중화를 위해 시에라 온라인이 완전히 소유하고 있는 자회사이다. 시에라사는 퍼스널 컴퓨터 응용에 있어 가장 유서깊고 큰 회사중의 하나이다.

원쵸

아케이드/액션

홍콩 마작 (HONG KONG MAJONG Pro)

3천년의 긴 역사를 가진 마작의 세계로 가보자. 사실감이 더해진 마작이 발매되었다. 디지타이즈된 화면과 음성이 함께 어우러져 실제 마작을 즐기는 것 같은 기분을 느낄 수 있다.

이 게임은 마작을 흉내만 낸것이 아니고 실제 규칙을 충실히 따르려고 노력하였고, 플레이어의 편에는 마작 참새가 있어 힌트를 주기도 한다. 각기 다른 성격과 기술 레벨을 가진 다양한 선수들과 게임을 할 수있고, 모든 선수와 컴퓨터 선수에 대한 기록이 저장되며 각 라운드가 끝나면 얻은 점수에 대해 분석도 해준다.

마작에 대해 전혀 모르는 사람을 위해 초보자를 위한 마작 강좌도 준비되어 있다. TSENG, ATI등의 그래픽 카드에서는 수퍼 VGA의 고해상도로 게임이 가능하다.

마작은 보통 4명의 대국자가 136개의 패를 가지고 여러 모양으로 짝맞추기를 하여 승패를 겨루는 실내 놀이로 중국에서 시작되었기 때문에 모든 용어는 중국어 발음으로 불린다.

이 게임은 마우스로 진행이 되며 사운드 블래스터 호환 카드가 있다면 디지타이즈된 말소리와 참새 소리를 들을 수 있다.

제작 : 일렉트로닉 아츠
용량 : 4.8메가
그래픽 : Super VGA
VGA
사운드 : PC 스피커 ~
롤랜드 미디
마우스 필수

대부옹 2 (大富翁 2)

제작 : 소프트 월드 (대만)
용량 : 3.8메가
그래픽 : 허큘리스, VGA
256 컬러
사운드 : PC 스피커, 에드립
마우스, 키보드

주사위를 던져 하는 말판 게임을 PC로 옮겨놓은 이 게임은 동시에 4명이 함께 플레이를 할 수 있다. 어렸을때, 물론 지금도 있지만 친구들 3~4명이 모여서 주사위로 하는 세계 여행을 해본 경험이 있을 것이다.

대부옹 2는 약간 다른 방법으로 4명이 각자 출발하는 방향이 다르게 시작하여 교차하도록 되어있다. 처음 한바퀴는 땅을 사거나 운좋게 주식 시장에 들어서게 되면 아주 싼 가격에 주식을 구입할 수 있다.

한바퀴를 돌고 난 뒤에는 계속해서 땅을 살 수도 있고, 이미 산땅에는 건물을 지을 수 있다. 땅만 사두면 지나가는 사람에게 통행료를 받게 되고 건물을 지어두면 더 많은 돈을 받게 된다. 연속하여 땅을 사게 되면 커다란 건물을 지을 수 있어 유리하지만, 이 게임은 운이 함께 따라야 한다. 1개월이 지날때마다 누가 제일 돈을 많이 벌었는지 계산을 하게 되는데, 보너스가 있다.

게임의 배경은 대만으로 여기 작은 곳에서도 땅값의 차이가 있고 도시, 유흥가가 있다.

선의의 경쟁이 뒷받침이 되어야 하지만, 어디서나 편법은 있는것인지. 여러분은 다른 사람들의 모함에 빠질 수도 있다. 이 경우 법정에서 싸우게 되는데 지게 되면 감옥에 갇히게 된다. 주로 금전적인 문제로 싸우게 되는데 금액이 클 경우는 꽤 여러번을 쉬어야 할 때도 있기 때문에 주의하자.

이 게임에서는 은행을 잘 이용해야 한다. 예금된 돈과 현찰이 별도로 구분이 되어 있어 주의하지 않으면 안된다.

크리퍼스 (Creepers)

제작 : 시그노시스
용량 : 1.2메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커 ~
롤랜드 미디
마우스, 조이스틱, 키보드

레밍 구출 작전에 이어 이번에는 애벌레를 나비로 바꾸어 주어야 한다. 여러분은 화면상에 나오는 벌레을 하단에 있는 도구들을 사용하여 부화기로 이동시켜야 한다. 각 단계를 통과하면 해당 레벨의 코드가 나오며 다음판으로 넘어간다.

70개가 넘는 레벨과 16가지의 재미있는 음악, 256컬러를 사용한 깨끗한 화면, 그리고 사용자에 맞추어 조절할 수 있는 레벨로 누구나 쉽게 게임을 즐길 수 있다.

계속 움직이는 벌레들을 도구를 잘 배치하고 사용하여 제한된 시간안에 나비로 만들어 주는 것이 게임의 목적이다. 이 게임에서 도구는 사용 했다가도 다시 회수하여 다른 곳에 배치할 수 있으며 마우스나 조이스틱, 키보드로 조종이 가능하다.

각 레벨마다 한번씩의 도움말을 들을 수 있다. 도구에는 테니스 라켓, 선풍기, 자석, 폭탄 등 재미있는 물품들이 많고, 효과음이 무척 다양 하다.

원쵸

아케이드/액션

루이지와 스파게티 (LUIGI&SPAGHETTI)

마리오 형제중의 동생인 루이지가 스파게티와 함께 지구를 구하기 위해 모험을 떠난다. 프랑스에서 만들어진 이 게임은 무척 간단한 조작법을 가지고 있다. 지구가 외계인의 침략을 받아 많은 역사속의 주인공들이 잡혀갔다.

그들은 알에서 부화하며 죽은 사람을 살려 부하로 만들어 버렸다. 루이지의 앞을 막는 적들은 여러가지 벌레들과 미이라, 각 시대에 존재하는 인종들, 그리고 아직 알에서 깨어나지 않는 외계인들이다.

루이지는 모든 알들을 깨어나기전에 깨버려야 한다. 그들은 시간이 지남에 따라 강해지며, 그렇게 되면 다른 사람들을 구출하기가 어려워진다.

각각의 레벨은 고대 이집트에서 부터 시작되어 서로 다른 세계를 보여준다. 루이지는 'S'마크를 얻었을 때 얼마동안 슈퍼맨으로 변신할 수 있다.

각 시대별로 바뀌는 재미있는 음악과 캐릭터들은 게임의 재미를 더해준다. 간단히 방향키와 점프만으로 진행이 되므로 진행이 어렵지 않은것도 이 게임만의 장점이다.

용량 : 3메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커, 에드립
　　　　사운드 블래스터
하드 디스크 필수

아케이드/액션

게임의 장르를 구분할때 쓰이는 아케이드 또는 액션게임은 주로 커서키와 지정된 몇개의 키를 이용하는 비교적 간단한 종류의 게임을 지칭하는 말이다. 주로 오락실에서 볼 수 있는 게임들이 이 장르에 속하는데 자유의 투사나 폭스 레인저 같은 슈팅 게임류와 킥복싱같은 액션게임, 그리고 주로 레벨 구분(Stage, Level) 이 있는 게임들을 통칭하여 이렇게 구분한다.

제작 : MINDSCAPE
용량 : 3.4메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커-
　　　　롤랜드 미디
하드 디스크 필수

잭의 새로운 공장 생활 (CONTRAPTION ZACK)

대부분의 컴퓨터 사용자들은 잭의 생활과 관계가 있을 것이다.

잭은 공장의 매우 까다롭고 변화가 많은 기계를 정교하고 문제가 없도록 만들어야 한다. 기계의 지침서는 기계적인 것을 설명하고 있지 않고 부실하여 도움이 되질 못한다.

게다가 잭은 신참나기 견습 사원으로 들어와 다른 직원들의 따가운 눈총과 함께 무시를 받게 된다. 그리고 그 값을 톡톡히 치르게 된다. 이 신참나기 애송이를 혼내주려는 그들은 잭의 공구들은 여기저기에 숨겨 놓고, 잭의 일을 방해한다.

기계 설비의 많은 부분이 엉망으로 되어 있어 하나하나 제대로 맞춰주기에는 어려운감도 없지않아 있다.

잭에게는 6개의 공간적인 구조물의 퍼즐이 준비되어 있다. 이것들은 규칙적인 (Isometric)의 3D 화면을 여러분에게 보여준다. 블럭을 쌓아 놓은 듯한 화면 구성을 가지고 있는데, 무척 깨끗한 그래픽과 멋진 음악을 가지고 있어, 퍼즐 게임을 좋아하는 사람에게는 더없이 멋진 게임이 될 것이다. 필요시에만 나타나는 메뉴 화면과 새로운 방식이 추가된 저장 방식이 뛰어나다.

잭은 우선 필요한 공구를 공장의 곳곳에서 찾아야 한다. 공장에는 기계의 작동을 바꾸는 여러가지 장치들이 되어 있어 대부분의 곳에서 잭은 장치의 움직임을 머리속에 기억해 두어야 한다.

여러명의 짖궂은 직원들 외에 잭을 도와주는 사람도 있다. 그러나 직접적으로 눈에 보이도록 나타나 도움을 주는것은 아니다.

잭이 상사로부터 인정을 받을 수 있을 것인지는 여러분에게 달려있다.

리셀 웨폰 (LETHAL WEAPON)

제작 : OCEAN
용량 : 5 메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커-
　　　　롤랜드 미디
- 하드 디스크에 설치시 5메가 이상의 빈 공간이 필요하다.

멜 깁슨과 대니 글로버가 주연했던 영화 "리셀 웨폰" 이 게임으로 등장했다.

이 영화는 두 형사가 거대한 범죄 조직과 대결하는 과정에서 벌어지는 여러가지 사건을 다루고 있고, 아직은 젊고 패기 왕성한 백인 형사와 경찰 생활의 의욕을 거의 상실한 중년의 흑인 형사의 갈등도 영화의 볼 거리이다.

물론 이 게임에서 뒤의 내용은 등장하지 않는다. 게임의 목적은 마약 밀매 조직을 소탕하는 것으로 무척 아기자기한 캐릭터들과 다양한 적들, 그리고 아이템들이 재미를 더해준다.

플레이어는 멜 깁슨을 닮은 작은 백인이나 흑인 형사를 조종할 수 있으며, 게임의 난이도는 그렇게 어렵지 않은 편이다. 게임 중간 중간에 나오는 데모도 볼만하다.

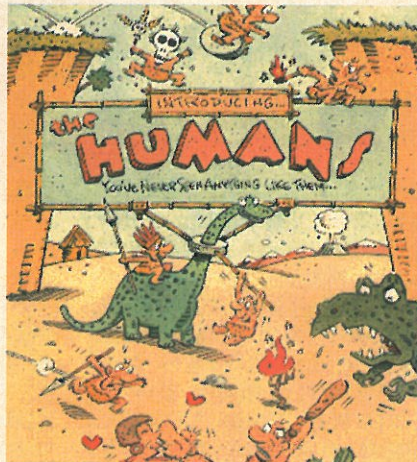
그래픽은 Ocean사 특유의 영화적인 그래픽이며, 사운드는 오 리지널 사운드 트랙을 다시 듣는 듯한 느낌을 준다. 내용은 리셀 웨폰 1을 배경으로 되어있다.

이 게임의 특이할만한 점은 원래 프로그램은 45만 바이트 정도의 작은 용량이지만 하드 디스크에 설치했

☞ 다음페이지에 이어집니다.

아케이드/액션

휴먼스 (THE HUMANS)

제작 : IMAGITEC Design & ATARI Corp.
판매 : GAMETEK
용량 : 4 메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커-롤랜드 미디

**태초에
그곳에는 어둠만이 있었다.
그리고 빛이 생겼다.
다시 어둠이 있었고,
빛이 밝게 비춰졌다.
바로 그곳에 사람들이
살았다.**

그리고 비가 내렸다.

선사시대로 돌아가자. 여러분은 인류의 과학문명을 진보 시켜야한다. 휴먼스는 여태까지 볼 수 없었던 여러가지 신비롭고 재미있는 특징을 가진 게임이다.

옛날에 어패류, 양서류, 조류, 파충류, 포유류가 생겼고 다윈의 진화론에서 인간은 포유류에서 진화했다. 옛날에는 함께 모여사는 공동체 사회였다. 먹을것을 구하기 위한 사냥도 여럿이 함께 다녔고, 모든 일을 함께 결정했다. 휴먼스에서는 공룡도 함께 등장한다. 여기에는 사랑도 있고, 강자와 약자도 있었으며, 무엇보다도 문명의 발달이 있었다. 여러분은 이 게임을 즐기면서 여러 문명의 이기들이 어떻게 사용되었는지 차차 알게 될것이다.

80개 이상의 레벨이 여러분을 위해 준비되어 있다. 2년전 바이킹 소년(Viking Child)를 만든 IMAGITEC 에서 오랜 공백기간 끝에 내놓은 무척 잘 만들어진 게임이다. 한 레벨을 클리어하기 위해서는 여러 사람이 함께 협동을 해야한다. 각 레벨에는 코드가 있어 해당 레벨로 바로 이동할 수 있다. 그리고 제한시간이 있다. 이게임의 목적은 인류의 과학 문명을 발달 시키는 것이다. 여러가지 도구를 배우고 사용하며 생각하는 동안 인류는 점점 더 진화하게 된다. 창의 사용법, 불의 사용법, 나중에는 화폐의 가치에 대해서도 알게 된다. 단순하지만 협동 단결하여 문제를 해결해 나가는 휴먼스의 주인공들을 보면서 여러분은 많은 것을 느낄 수 있을 것이다. 단순한 오락으로만 즐길 것이 아니라 그들의 생활을 보면서 생각해보자.

을때 약 5메가정도로 용량이 확장 된다는 것이다. 그러나 하드 용량이 적을 경우는 원래의 적은 용량대로 실행이 가능하다.

여러분의 참여를 기다립니다.

**PC GAMER를 위한 뉴미디어 잡지 게임채널에서는 더 나은 잡지를 만들기 위해 여러분의 투고를 환영합니다.
게임 묘수, 테크닉, 힌트, 편집자에게 하고 싶은말등을 적어서 보내주십시오. 채택되신 분께는 소정의 상품을 보내드립니다.**

요절복통 기계 (THE INCREDIBLE MACHINE)

**더 좋은 쥐덫을 만들자!
공을 나무통에 넣기!**

많은 사람들은 발명가가 되고 싶어하고 천재가 되고 싶어한다. 요절복통 기계는 이러한 사람들에게 좋은 교재가 될것이다.

다이나믹스사의 디자이너인 제프 터넬 (윌리 비미쉬의 모험, 중국지심의 제작자)은 "이제 많은 시끄러운 손님을 위한 모든 세상의 문에 나 있는 길을 없애야 합니다"라고 주장한다. 지금부터는 이 게임에서 도안된 장치를 준비할 수 있다면 모든게 자동으로 변하게 될것이기 때문이다.

물론 무척 재미있고 웃기는 기계들도 많이 있다. 예를 들면 고양이 포키를 길들여서 먹이를 주게 하는 기계 만들기라든지 고양이가 쉬는 동안 그를 즐겁게 만드는 기계를 만드는 일, 양동이 3개를 동시에 떨어뜨리기, 대포 발사하기 등이다. 이러한 기계들은 매우 간단한 작업이다.

고양이를 길들이기 위해서 생쥐를 사용한 모타로 고양이의 몸이 달게 만들어주고 식인 물고기인 피라냐를 가끔 먹여주는 일이면 가능할 것이다. 간단히 불만 붙여주면 해결이 되는 일도 있을 것이다. 어쨌거나 여러분은 여기서 많은것을 배울 수 있을 것이다. 물론 실제 작동을 위해 만든 기계들은 아니다.

제작 : 시에라
용량 : 1.6메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커-롤랜드 미디
하드 디스크 필수
마우스 필수

깨끗한 그래픽의 요절복통 기계

원쵸

NEW GAMES

어드벤쳐

아마존의 파수꾼 (AMAZON)

제작 : ACCESS
용량 : 9.6 메가
그래픽 : VGA 256컬러
Super VGA
사운드 : PC 스피커-
롤랜드 미디
조종 : 마우스, 키보드
하드 디스크 필수

아마존 강어귀에 유적 탐사 캠프를 설치하고 연구 활동 중이던 로버츠 박사의 야영 캠프에 정체 불명의 괴한들이 나타나 박사와 일행의 신변에 사건이 발생하게 된다.

그 후부터 6주후 형의 신변에 이상이 생긴 사실을 알지 못하는 로버츠 박사의 동생 제이슨 박사가 형을 만나기 위해 형이 소속된 앨리스터 연구소를 방문한 다.

60년대를 전후해서 TV나 영화를 통해 우리들의 눈에 익었던 영상 매체를 최신 컴퓨터 기술로 그대로 재현한 대화식 어드벤쳐 게임인 아마존의 파수꾼은 마치 한편의 영화를 보는듯한 뛰어난 그래픽 화면 처리와 디지타이즈화된 음향 처리, 그리고 작동이 쉬운 포인트 앤 클릭 방식을 취하고 있다.

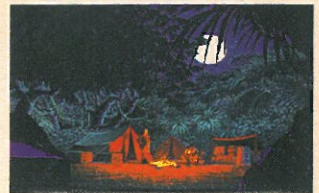
VESA를 지원하는 Super VGA모드의 고해상도를 지원해주기 때문에 무척 뛰어난 화면을 감상할 수 있다.

넓고 신비한 아마존에 숨겨진 비밀은 무엇일까. 이 게임에서 여러분은 제이슨 박사와 함께 그 신비를 풀게 된다. 아마존의 여전사와의 만남, 무서운 적과의 잊을 수 없는 싸움, 그리고 계속해서 일어나는 사건들...

아마존의 파수꾼은 이 게임에 한번 발을 들여놓은 사람을 놔주지 않는다. 숨막히는 긴장감속에서 플레이어는 게임을 진행하게 된다. 그리고 어려움이 있을때 도움말을 청할 수 있 다. 무척 자세한 안내를 해주지만 너무 많이 사용하여 제이슨 박사의 아이큐가 100이하로 떨어지면 제대로 게임을 끝낼 수 없다.

ACCESS사의 특징인 깨끗한 화면과 게임과 잘 어울리는 효과음들, 그리고 게임 진행 스토리의 재미는 만점이다.

시에라사의 교육용 탐험 씨리즈의 로고

보금자리를 잃어버린 숲속의 동물들

잃어버린 숲속의 비밀을 찾아서 (LOST SECRET OF THE RAINFOREST)

제작 : 시에라
용량 : 7.4 메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커-
롤랜드 미디
조종 : 마우스, 키보드
조이스틱
하드 디스크 필수

울창한 정글, 신비의 동굴, 황폐화 된 옛 터, 안개가 덮인 봉우리를 탐험해보자. 점점 더 파괴되어가고 있는 자연 생태계를 살펴보면서 환경 보존의 필요성을 느낄 수 있는 게임이다.

그 어떤 교육적인 프로그램보다 더욱 우수한 교육적 가치를 가지고 있는 이 게임에서 여러분은 이미 전에 바다의 생태계를 함께 보호하기 위해 만났던 아담을 다시 만나게 된다.

아담과 함께 남미의 열대 수림 지역을 위협하고 있는 여러가지 위험 요소를 막아야 한다. 그리고 이 이색적인 생태계를 탐험하면서, 멸종 위기에 있는 동물, 희귀식물, 그곳에 사는 원주민의 문화를 접해 볼 수 있을 것이다.

여러곳의 환경 단체로 부터 도움을 받아 정확한 과학적 정보에 근거하여 만들어진 이 게임을 성공적으로 끝마치게 되면 자연의 수수께끼같은 모습뒤에 숨어 있는 놀랄만한 진실을 알게 된다.

아담은 세계 각국을 돌아다니 면서 환경문제를 해결하는데 조언을 하는 단체인 '생태 비상 네트웍'에 속해있는 생태학자인 아버지를 따라 여행을 한다. 여러분이 함께 가게 되는 곳은 남아메리카에 위치한 여러나라들로 페루를 비롯하여 아르헨티나, 칠레, 브라질, 우루과이등이다.

황금의 도시도 탐험을 하게 되고, 하늘을 가린 나무들, 결코 시들지 않는 꽃, 그리고 생태 환경을 유지시킬수 있는것, 또는 해를 주는것들을 보고 배우게 된다. 이 게임에서 한가지 특이한 아이템이 아담을 도와주게 되는데 휴대용 탐지기의 일종인 에코더이다. 에코더에는 아담이 보고 느끼는 것, 만나는 사람, 동물들에 대한 정보가 기록이 되고 검토를 할 수 있는 기능이 있다.

무척 깨끗한 그래픽과 어린이들도 쉽게 즐길 수 있는 간편한 조종 방식, 처음으로 등장한 도움말 기능등이 시에라사 특유의 잘 어우러진 음악과 함께 돋보이는 게임이다.

원쵸

어드벤쳐

스페이스 퀘스트 V (SPACE QUEST V)

제작 : 시에라
용량 : 8 메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커-롤랜드 미디
조종 : 마우스, 키보드

하드 디스크 필수

시간여행을 마친 로져 윌코가 다시 여러분 앞에 나타났다. 새롭게 스페이스 아카데미에 입학하여 교육을 받던중, 비행 시뮬레이션 성적이 나빠 유급을 당한 로저 윌코는 마음을 가다듬고 다시 교육을 받기 위해 허둥지둥 강의실을 찾아가지만 그날따라 운나쁘게도 강의는 진행되지 않고 비행사 자격시험이 진행중이었다.

이 시험에서 마저 낙제를 하게 되면 로저 윌코는 영원한 우주의 미아가 될 위기에 놓였기 때문에 로봇 감독관의 감시를 피해 열심히 컨닝을 하여 시험을 치룬다.

시험을 마치고 지각한 벌로서 청소 지시를 받고 창고에서 청소 도구를 가져다가 청소를 한다. 거울같이 빛나는 바닥을 만들어 놓고 미모의 아가씨를 만나게 되고 마침 그곳에 있던 로저의 비행 교관과 이야기를 나눈다.

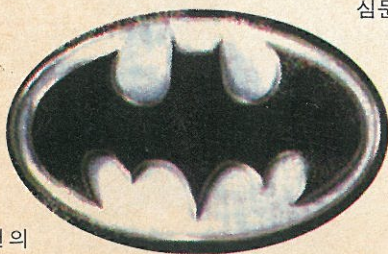
로져는 시험 발표장에서 우연히 우주 아카데미에 들어온 쥐 한마리 덕분에 학교 역사상 처음으로 자격증 시험에 만점으로 합격을 하게 된다.

우주의 쓰레기를 청소하는 우주선의 선장으로 발령을 받은 로져 윌코의 앞에는 우주의 에이리언을 비롯한 그를 기다리는 적들이 버티고 있는데…

시에라사가 자회사인 다이나믹스사의 기법을 함께 사용해 만든 만화같은 뛰어난 그래픽 처리와 이에 걸맞는 멋진 음악으로 다시 바뀐 스페이스 퀘스트 시리즈가 여러분을 환상속의 세계로 안내할 것이다.

어드벤쳐 (ADVENTURE)

영화같은 게임, 탄탄한 줄거리위에 화려한 그래픽과 사운드를 함께 제공해주는 게임 장르가 바로 어드벤쳐 게임이다. 어드벤쳐는 모험이란 뜻으로 이 장르의 게임들은 플레이어가 대개 영화속의 주인공처럼 되어 많은 모험을 겪게 된다. 루카스 아트사의 인디아나 존스/최후의 성전이나 시에라사의 킹스퀘스트 등의 퀘스트 시리즈 등은 어드벤쳐 게임의 대표적인 예라하겠다. 요즘에는 게임 진행 방식이 무척 간편한 사용자 위주로 바뀌어 누구나 쉽게 즐길 수 있고, 또 게임상의 메세지가 한글로 된 게임도 여러개가 판매되고 있다. 어드벤쳐 게임의 재미는 개발자가 의도한 여러가지 시험들을 스스로 헤쳐 나아가는데에 있다. 여기서 중요한것은 등장인물들의 대화로 게임의 내용을 이해하는데 큰 도움이 된다.

돌아온 배트맨 (BATMAN RETURNS)

제작 : Spirit Discovery
판매 : KONAMI
용량 : 17 메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커-사운드 블래스터
조종 : 마우스, 키보드
하드 디스크 필수

배트맨에게 도움을 요청하는 불빛

펭귄의 부하를 잡아 심문중

배트맨의 로고인 박쥐 마크

고담시가 다시 어둠에 쌓였다. 전편에서 악당 조커를 물리치고 도움이 필요할 때 언제나 다시 오겠다고 했던 배트맨이 고담시의 밤하늘에 검은 박쥐 형상의 빛이 비춰지자 다시 등장했다.

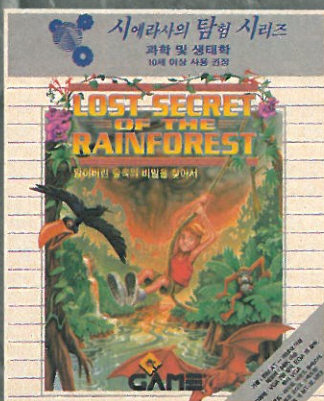
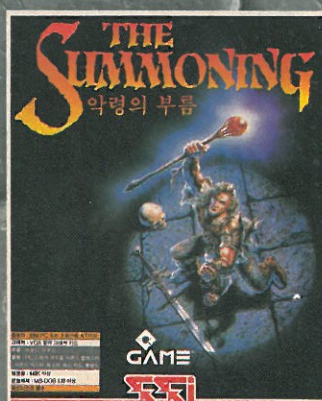
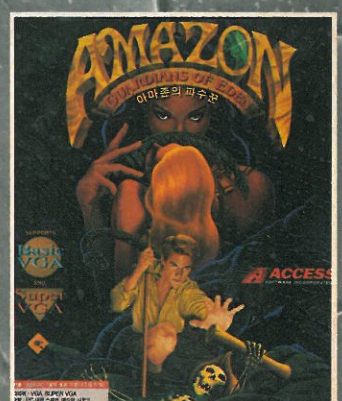
고담시를 위협에 빠뜨린것은 어렸을 때 기형아로 태어나 버림을 받고 외롭게 자란 펭귄과 그 일당들인 붉은 써커스 갱들이었다.

그 뒤에는 고담시의 정치와 경제권을 장악하려는 일류 사업가가 있었다. 그리고 역시 다른 쪽에서 무시와 천대를 받던 캣 우먼이 등장한다.

미국 워너 브라더스가 제작한 영화를 바탕으로 만들어졌기 때문에 등장인물이나 줄거리가 비슷하다. 무척 뛰어난 그래픽과 사운드를 가지고 있으며 아케이드적 요소가 많이 포함되어 있는 게임이다. 여러가지 배트맨을 위한 특수 무기들과 장비들이 등장하며 배트맨은 이 여러 장비를 잘 활용해야 한다. 배트컴퓨터라든지, 계속해서 들려오는 뉴스들도 관심을 가져야 함은 물론이다.

고풍스러운 고담시와 잘 만들어진 배경음악들이 게임을 더욱 즐겁게 만들어준다. 단지 이 게임은 시스템의 요구조건이 좀 까다로운 편인데, 많은 메모리와 하드디스크를 필요로 한다. 게임중에 무척 많은 대화가 나오게 되는데 이것을 주의 깊게 살펴보아야 게임을 진행하는데 무리가 없다. 마우스로 하는 아케이드가 좀 어려운 편이다. 원쵸

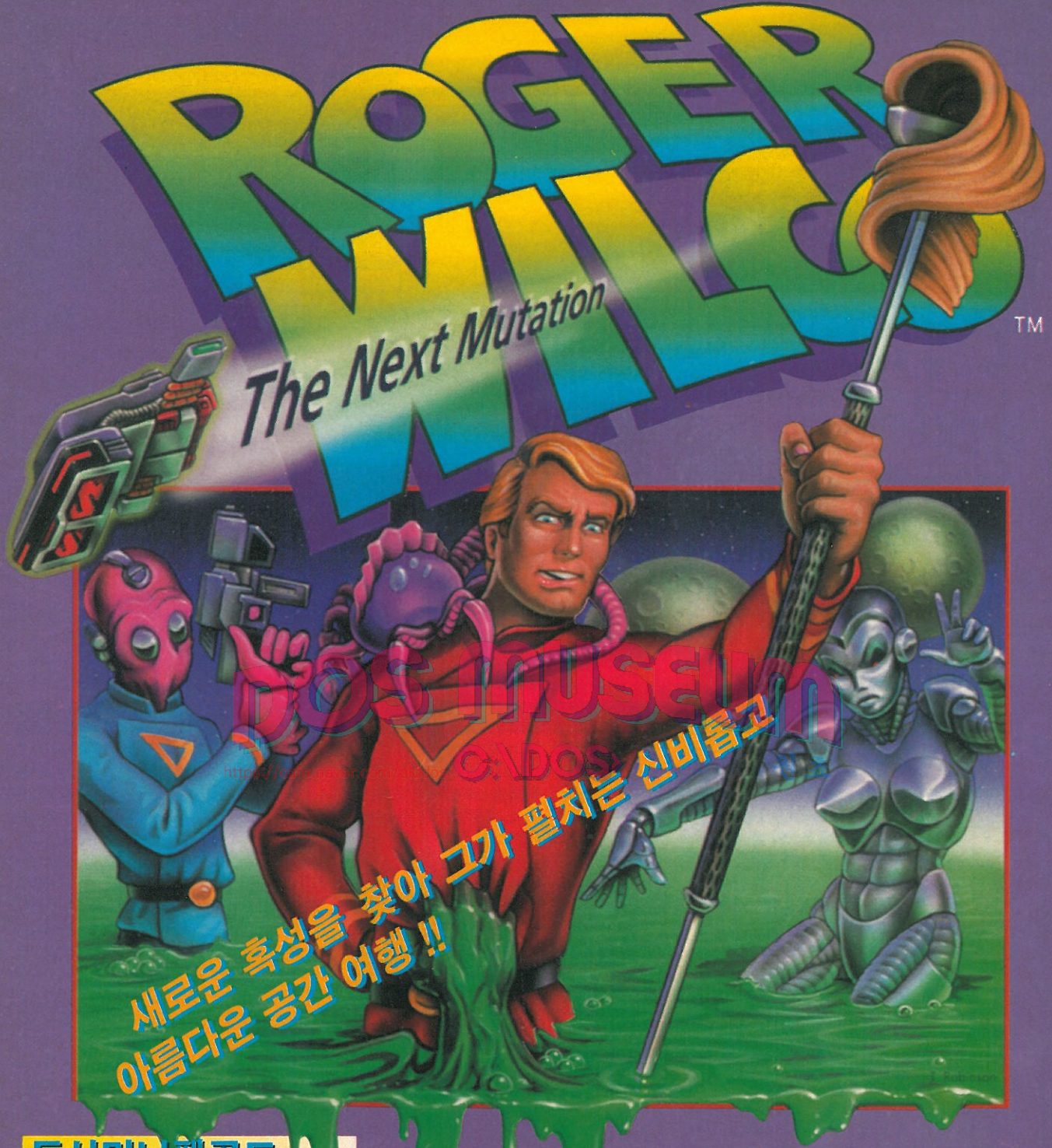
본 게임은 시뮬레이션, 어드벤쳐, 아케이드 게임이 복합적으로 구성된, 지금까지와는 전혀 다른 게임 구성 기법을 사용 하고 있어 한 개의 게임으로 세가지 게임을 즐길 수 있습니다.

새로나온 게임

잃어버린 숲속의 비밀을 찾아서
날로 심각해져 가는 환경오염, 죽어가는 지구를 살리기 위한 작은 출발이 여기 있습니다.

악령의 부름
아무도 들을 수 없었던 "악령의 부름"이 소리없이 여러분의 등 뒤로 다가옵니다.

아마존의 파수꾼
인류의 근원에 [illegible] 본능이라 할까요? 아마존의 신비가 여러분을 초대합니다.

우주의 영웅 "로저 윌코(ROGER WILCO)"와 함께 하는 시간 여행에서 여러분은 꿈에 그리던 아름다운 우주 행성을 만나게 될 것입니다!

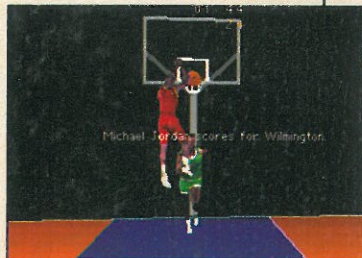
스페이스 퀘스트 V

ROGER WILCO

The Next Mutation™

새로운 혹성을 찾아 그가 펼치는 신비롭고 아름다운 공간 여행!!

스포츠

마이클 조단의 프로 농구 (MICHAEL JORDAN IN FLIGHT)

제작 : 일렉트로닉 아츠
용량 : 3.8메가
그래픽 : VGA 256컬러, Super VGA
사운드 : PC 스피커- 롤랜드 미디
하드 디스크 필수
EMS 메모리 사용
조이스틱 또는 마우스 필수

최상의 킥복싱 (BEST OF THE BEST)

제작 : LORICIEL
용량 : 2.5메가
그래픽 : EGA, VGA 256 컬러
사운드 : PC 스피커- 롤랜드 미디

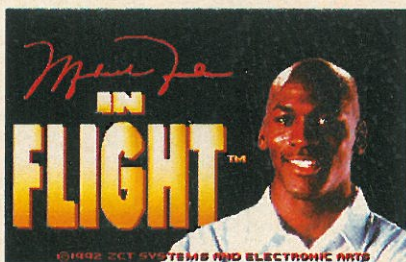
SPORT! SPORT!

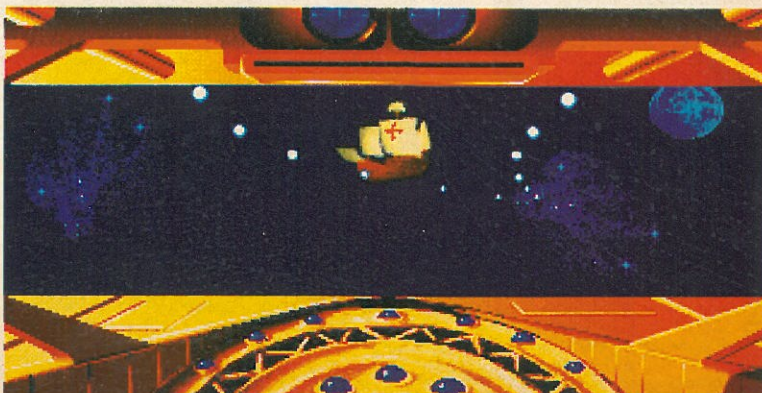
마이클 조단과 함께 프로 농구의 진수를 맛볼 수 있는 게임. 미 프로 농구(NBA) 의 최고 스타 마이클 조단이 제작에 함께 참여한 일렉트로닉 아츠사의 뛰어난 농구 게임.

스포츠 게임을 좋아하는 사람이라면 지나칠 수 없는 프로농구 게임으로 Super VGA를 지원하는 뛰어난 그래픽과 신나는 음악, 그리고 여러가지 게임의 재미를 더해주는 효과음이 여러분을 매료시킬 것이다.

이 게임은 일반 농구와는 달리 코트의 절반만을 사용하는데, 규칙을 잘 지켜야 한다. 여러분은 조단이 될 수도 있고 여러 선수를 함께 움직일 수도 있다. 작전도 물론 중요 하며, 상대에 따라 우리편의 선수 배치도 신중히 해야한다. 코트의 반만을 사용하지만 여러분은 이 게임에서 프로 농구의 묘기를 모두 감상할 수 있을 것 이다.

다양한 덩크슛과 빠른 드리블, 자로 잰듯한 패스, 그리고 슛 블로킹을 직접 해볼 수 있다. 멋진 플레이가 나왔을때는 그 장면을 비디오로 저장도 가능하다. 제대로 된 작전과 플레이를 하게 되면 조단의 기분 좋은 말을 듣게 된다.

토너먼트에 들어가면 모두 9번의 경기를 치루게 되며 여러 강한 팀과 경기를 하게 된다. 조종은 마우스와 조이스틱만을 지원하는데 키보드로 하는 것보다 나은 현장감을 느낄 수 있다. Super VGA상에서 게임을 하기 위해서는 게임의 속도에 영향을 받기 때문에 386이상의 컴퓨터를 사용하는 것을 권장한다.

최고의 격투 거리로 소문난 '쿠마테(KUMATE)'를 연상케 하는 각기 다른 국적과 격투 스타일을 가진 복서 중에서 상대를 선택하여 가라데를 겨루어 보자. 최상의 킥복싱은 영화로도 많이 소개가 된 태국의 킥복싱을 사실감있게 표현한 보기 드문 격투 게임이다. 부드러운 동작화면과 다양한 공격기술, 그리고 기술 연마가 가능한 인상적인 에니메이션 동작 화면과 트레이닝등은 거친 킥복싱의 세계로 여러분을 끌어들이는데 충분할 것이다. 양손만을 사용하는 복싱과는 달리 발을 함께 사용하는 킥복싱은 매우 거칠고 사상자가 많으며 어떤 경기들은 죽음의 경기로도 알려져 있다. 쿠마테의 판자 벨트를 차지할 킥복싱의 왕자는 누가 될 것인지 직접 한번 겨루어보기 바란다.

뛰어난 그래픽의 '신비의 잉카제국

롤플레잉

악령의 부름 (THE SUMMONING)

제작 : SSI
용량 : 4메가
그래픽 : VGA 256 컬러
사운드 : PC 스피커 ~롤랜드 미디
하드 디스크 필수

마법과 신비라는 단어가 주는 알 수 없는 호기심은 언제나 거역하기 어려운 유혹으로 다가오곤 했다.
눈을 뜨면 저멀리 가물거리는 알 수 없는 세계였음에도 불구하고..

SSI사의 환타지 롤플레잉 어드벤쳐 게임인 악령의 부름은 이제까지 개발된 기존 롤플레잉의 영역을 한걸음 벗어나 더욱 새로워진 등장인물과 신비의 마법으로 구성된 무척 흥미로운 게임이다.
모두 40개의 나뉘어진 레벨에 걸쳐 갖가지 기묘한 퍼즐과 미로, 마법등으로 구성되어 있는데 시에라와 루카스 아트의 어드벤쳐 게임에서와 같이 사용자 진행 방식에 따라 다양한 엔딩이 준비되어 있어 더욱 흥미를 높여주고 있다.
그리고 게임속에서는 실제와 같이 시간이 진행되도록 구성한 리얼타임(Real Time) 기법으로 게임의 사실감을 더해주고 있다.
특히 이 게임은 새로운 사용자 인터페이스 방식을 보여주고 있는데 등장인물과의 모든 대화및 지도를 프린터로 출력할 수 있고 무척 뛰어난 256컬러와 3D로 보이는 화면으로 여태까지 보지 못했던 롤플레잉의 세계로 여러분을 인도하게 될 것이다.
점점 더 강해져가는 새도우 위버의 마력을 바로 여러분이 익히는 마법과 무술로 막아야 한다. 그의 악한 마법이 세상을 휘감고 그가 끄는 악의 군단에 의해 백성들이 신음하고 있다. 혁신적인 형태의 마법과 마법의 손동작을 이용한 마법의 주문을 이용하는 방법이 특이하다.

렐름의 해적 (SPELL JAMMER)

마법의 주술 변환선(Spell Jammer Ship)선장인 여러분들은 항해사와 승무원을 모집하고 이제 막 신비의 우주 공간을 여행하기 위한 준비를 끝마쳤다.
함선 가득 값비싼 화물을 싣고 우주 공간을 여행하면서 스페더클한 우주공간의 해적과의 전투는 이 게임에서만 맛볼 수 있는 재미이다.
주술 변환 마법은 에너지를 우주함선의 추진력으로 변화시키는 것을 말하는 것으로 여러분이 우주공간을 이동하기 위해 사용하게 될 신비의 에너지이다.
환상적인 3차원 그래픽과 신비의 외계 생물에 의해 조종되는 전설적 함선들이 광활한 우주 공간을 향해 하는장면은 거의 압권으로 수많은 보물이 기다리고 있는 행성을 찾아가기 위한 험난한 모험을 펼치게 된다.
이 게임은 울티마와 같은 방식의 맵형 롤플레잉 방식과 시뮬레이션 방식을 모두 사용하고 있으며 모든 움직임은 편리한 '포인트 앤 클릭' 방식으로 이루어 진다. 선명한 256 컬러와 실감 만점의 사운드 효과 또한 돋보이고 새로운 행성을 방문할 때 마다 각기 다른 다양한 임무가 부여된다. 난이도가 3가지로 분류되어 있어 초보자들에서부터 게임 매니아까지 자신의 수준에 맞추어 게임을 즐길 수 있다.

제작 : SSI
용량 : 4.2메가
그래픽 : VGA 256컬러
사운드 : PC 스피커~롤랜드
하드 디스크 필수

소림사 여래금강권 전기

제작 : 소프트 월드
한글판 제작 : 지관(유)
용량 : 4메가
그래픽 : 모노, VGA 256
사운드 : PC 스피커, 에드립
플로피 실행 가능

원나라가 멸망하고 명나라가 시작될 무렵, 중국의 정세가 매우 혼란할때 백마교의 무리들이 중원지역으로 대거 침투하게 되고 이를 막으려는 무림인들과의 치열한 싸움이 전개 된다.
싸움이 끝나고 다시 세상이 안정을 되찾고 무림의 인물들이 모여 축하연을 베풀고 있을때 뜻밖에 백마교가 다시 공격하여 릉충부부가 죽임을 당한다. 그의 외아들 릉운은 무당파의 장삼봉에게 맡겨진다.
세월이 흐른뒤 다시 백마교가 고개를 들고 중원지역으로 손을 뻗게 되는데, 장삼봉에게 맡겨진 릉운은 학문과 무예를 연마하여 건장한 청년으로 자라게 된다.
강서, 하남, 사천, 청해성을 배경으로 하는 롤플레잉 형태의 어드벤쳐형 게임으로 혼란한 세상을 바로 잡기 위해 소림사의 달마조사가 남긴 여래금강권 법서를 찾기 위한 숨막히는 여정이 시작된다.
권법서를 찾아내어 신권을 연마한 후, 백마교의 교주를 물리쳐야 한다. 게임 진행중 심혈을 기울여 설계된 고전풍의 중국거리를 볼 수 있으며 게임 진행에 따라 바뀌는 10곡의 중국노래를 감상할 수 있다. 게임의 시작에서 결말까지 조금도 방심할 수 없으며 게임 진행중 접하게 되는 물건과 인물들을 자세히 관찰하고 이야기를 나누어야만 비로소 괴수를 무찌르고 부모님의 원수를 갚을 수 있다.
모든 명령어와 메세지가 100% 한글로 되어 있어 쉽게 즐길 수 있다.

원쵸

시뮬레이션

울트라 보츠(ULTRA BOTS)

제작 : 노바로직
판매 : 일렉트로닉 아트
용량 : 3.5메가
그래픽 : VGA 256
사운드 : PC스피커~롤랜드 미디
마우스, 조이스틱 지원
하드 디스크 필수

알 수 없는 미래, 지구인과 외계인과의 전쟁이 끝난뒤 지구인들은 무려 100여개가 넘는 핵무기를 제작하고 그중 몇개를 외계로 발사하였다.
그 후, 외계 코메노이드로부터의 성공을 거두었고 그와 비슷한 로보트들을 제작하게 되었다.
뛰어난 3-D 랜더링 트레이싱 그래픽과 디지타이즈된 여러 장면, 그리고 특수효과가 뛰어난 전투 시뮬레이션 게임인 울트라보츠는 3개의 각각의 완전히 독립되어 있는 로보트중에서 하나를 조종하여 전투에 임하게 된다.
이 게임은 얼마전 무척 뛰어난 그래픽을 가진 헬기 시뮬레이션인 코만치를 제작한 노바 로직에서 2년여의 기간동안 공을 들여 제작한 게임으로 다양한 적들과 무기들, 그리고 각기 다른 조종석, 많은 임무등으로 이러한 전투 시뮬레이션의 팬이 라면 그냥 지나칠 수 없을 것이다.
매우 잘짜여진 스토리위에 많은 준비기간을 거친 게임이라 잘된 점도 있지만 그동안 제작에 많은 어려움이 있었던 게임이라 몇몇 문제점이 눈에 띄기도 한다. 하지만 전체적으로는 높은 점수를 받을 수 있는 게임이다. 특히 때때로 나오는 3-D확대화면은 이 게임의 진면목을 보여준다.

스턴트 섬 (STUNT ISLAND)

제작 : 디즈니
용량 : 9메가
그래픽 : VGA 256
사운드 : PC스피커~롤랜드 미디
마우스, 조이스틱 지원
하드 디스크 필수

영화 감독이 되고 싶은 꿈을 가진 사람은 많다. 그러나 그 꿈이 실현되기란 무척 드물다. 게임 스턴트 섬은 이러한 사람들의 꿈을 실현해 준다.
여러분은 이 게임에서 미국 헐리우드의 영화감독및 편집인, 촬영감독, 스턴트맨등 다양한 스텝진들의 일을 맡아 할 수 있게 된다. 이곳에서는 각 씬마다 감독이 주는 신호에 맞추어 행동및 촬영을 해야 한다.
스턴트 섬에서는 대부분 영화에서 찍기 어려운 장면들을 맡아 촬영하게 된다. 비행기의 폭파장면, 전투 씬, 또는 특수효과가 필요한 장면들. 이 모든 작업을 이곳에서 할 수 있다.
촬영이 제대로 끝나면 필름의 편집에 들어간다. 그리고 음향및 효과음의 편집도 할 수 있다. 각각의 씬별로 현상후에 영화관에서 상영하면서 감상이 가능하여 직접 찍은 필름, 연출된 영화를 만들어 파일로 보관할 수 있다.
1992년 미 컴퓨터 게임 전문지에서 가장 뛰어난 게임 프로그램으로 선정된바 있는 이 게임은 사운드의 지원도 무척 다양하여 여러 재미있는 효과를 낼 수 있다. 게임에서 나오는 대부분의 촬영은 폴리건 방식을 사용한 화면으로 나타나며, 카메라의 위치는 원하는 대로 바꾸어가며 촬영이 가능하다.

F15 스트라이크 이글 III (F15 STRIKE EAGLE III)

제작 : 마이크로프로즈
용량 : 15메가/그래픽 : VGA 256
사운드 : PC스피커~롤랜드 미디
마우스, 조이스틱 지원
하드 디스크 필수

비행 시뮬레이션 게임의 새로운 면을 제시한 사실적이고 매우 잘 만들어진 비행 시뮬레이션 게임인 F-15 스트라이크 이글 III, 여태까지 나왔던 어떻게 보면(F-15 스트라이크 이글 III의 관점으로) 아주 단순한, 그저 재미만을 위한 게임만을 접해왔던 사용자들에게 매우 사실적이고 실제 상황과 흡사한 형태의 비행 시뮬레이션을 제공해주는 게임이 바로 이번에 마이크로프로즈에서 오랜 준비 기간을 거쳐 나온 F-15 스트라이크 이글 III이다.
이 게임은 실제와 흡사한 레이더 장비와 계기판, 조종석, 전투 형태를 갖추고 있는데 특히 모든 배경이 사실적인 매핑 기법을 이용해 제작되어 뛰어난 그래픽을 가지고 있다는 점이다. 여기에서는 가상적인 전투 임무를 가지고 수행을 하게 되는데 중동을 비롯하여 우리나라, 파나마를 비행하면서 각각의 임무를 수행하게 된다.
미그기와의 공중전도 이 게임에서 찾아볼 수 있는 재미로 F-15가 가진 모든 특징및 기능을 사용할 수도 있다. 무기를 발사할때, 적기들이 폭파될때, 또는 지나가는 배경 들을 보면 무척 놀라운 그래픽에 감탄사를 보내게 된다.
다만 아쉬운 점은 편대 비행을 지원하지 않는다는 것인데 이는 모뎀 플레이를 통해 주비행을 함께 할 수 있는 것으로 대체된다.
우리나라를 배경으로한 작전 지역에 들어서면 현재 서울에 있는 남산 타워나 63빌딩도 볼 수가 있다. 그리고 이 게임에는 매우 자세한 모델링이 많이 들어가 있어 더욱 더 사실감을 느낄 수 있다.
단, 고기능의 시스템을 필요로 하는 것은 앞으로 게임의 고급화 추세에 맞추어 어쩔 수 없는 상황으로 받아들여져야 한다.

원쵸

시뮬레이션

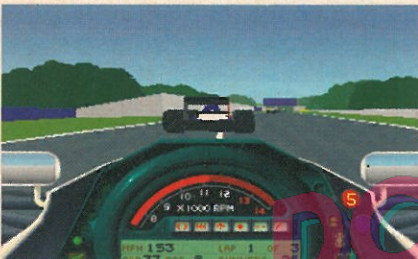
월드 써키트, F1 그랑프리 (WORLD CIRCUIT F1 GRAND PRIX)

귓가를 스치는 바람소리, 시끄러운 소음, 관중들의 환호소리에 파묻히고 싶을 때가 있을 때, 바로 이 게임, 월드 써키드를 모니터에 띄워보자.

마이크로 프로즈가 제작한 그랑프리 레이스 시뮬레이션인 이 게임은 다른 비행 시뮬레이션들 처럼 사실적인 매핑 기법을 사용하여 뛰어난 그래픽과 다른 게임에서는 볼 수 없었던 속도감을 느낄 수 있다.

실제와 비슷하게 자동차의 상태에 대한 점검 상태등을 자주 점검하고 체크해야 하며, 특히 경주시에 들려오는 효과음등은 점점 레이스를 즐기고 있는 플레이어에게 흥분감을 더해준다.

무척 다양한 자동차가 준비되어 있는데 일렉트로닉 아츠의 인디 500과 배경으로 등장하는 곳이 거의 같다.

이 게임은 운전석도 실제와 비슷하게 제작이 되어 있고 이 게임에서 또 하나 눈여겨 볼 곳은 매우 다양한 카메라 기법이다. 각각의 경주차를 하나하나 잡아주기도 하고 여러 각도에서 화면을 보여준다. 비디오 녹화기능도 뛰어나다. 중간 중간에 나오는 멋진 화면들은 게임의 재미를 더해준다. 모뎀을 이용해 26명까지 함께 경주를 즐길 수 있고, 컨트롤은 조이스틱을 이용하는게 편하다.

제작 : 마이크로프로즈
용량 : 7메가
그래픽 : VGA 256
사운드 : PC스피커~롤랜드 미디
마우스, 조이스틱 지원
하드 디스크 필수

무적함대 (TASK FORCE 1942)

제작 : 마이크로프로즈
용량 : 6메가
그래픽 : VGA 256
사운드 : PC스피커
~롤랜드 미디
마우스, 조이스틱 지원
하드 디스크 필수

마이크로 프로즈에서 최초로 제작한 해상 시뮬레이션 게임인 무적함대(TASK FORCE 1942)는 2차 세계 대전을 배경으로 해상 작전을 직접 전함이나 순양함, 구축함등으로 구성된 함대를 지휘하여 태평양에서 적의 함대와 맞서 싸우는 게임이다.

넓디 넓은 태평양에서의 전투는 무척 생소하게 느껴질지 모르지만 예전에 나왔던 잠수함 시뮬레이션인 하푼등을 즐겨본 독자라면 어느정도 익숙한 전투를 벌일 수 있을 것이다. 어뢰가 발사되고 적의 폭격으로 물기둥이 치솟는, 그리고 어두운 밤하늘에 조명탄이 발사되기도 하는 해상 전투의 임무는 매우 흥미롭다.

이 게임에서는 미국이나 일본의 함대를 지휘할 수 있으며, 수백척의 전투함들과 여러가지의 전투 시나리오로 작전에 임할 수 있다. 그리고 실제 2차 세계 대전중 해상 전투의 경험이 있는 여러 장교들과 해군 역사학자들의 조언을 받을 수도 있다. 그래픽이 매우 사실적이고 뛰어나다.

제작 : 일렉트로닉 아트
용량 : 9메가
그래픽 : VGA 256/SuperVGA
사운드 : PC스피커
~롤랜드 미디
마우스, 조이스틱 지원
하드 디스크 필수

스포츠카 경주 (CAR & DRIVER)

카 앤 드라이버 매거진이 선정한 세상에서 가장 뛰어난 스포츠카 10대를 시험 운전할 시간이다. 페라리 F40, 포르셰 959, 람보기니 카운타크, 쉘비 코브라, 로터스 에스프릿트 터보등의 스포츠 카들은 모두 수백만불이나 나가는 수집품인 자동차들로 여러분은 이 차들을 직접 운전하면서 고속 주행의 묘미를 느낄 수 있다.

이 게임에서는 여러가지 전세계의 유명한 도로 및 트랙을 달리게 된다. 각각의 도로와 트랙에는 이미 그 자동차들이 낸 최고 기록이 나타나 있다. 얼마나 빠르게 그 도로를 테스트 할 수 있을지는 여러분의 선택에 달려있는 것이다. 도로나 트랙은 모두 실제있는 곳을 배경으로 하였고 3차원적인 기법을 동원해 그와 비슷하게 제작하도록 노력했다. 자신이 한 경주중의 뛰어났던 추월 솜씨나 결승점에서의 역전승을 보고 싶을 때는 10개의 각기 다른 카메라가 잡은 녹화 재생 장면을 살펴볼 수 있다. 모뎀을 이용해 친구와 플레이도 가능하다. 수퍼카를 타고 굴곡이 무척 심한 캘리포니아의 1번 고속도로를 달려보자.

원쵸

듄 II (DUNE II)

웨스트우드 스튜디오

누가 정의를 논하는가 ?,
우리의 정의는 우리가 만든다.
우리는 아라키스 위에
정의를 세울것이다.
- 이기느냐, 죽느냐...
규칙은 없다.
우리는 힘과 자유를
정의를 위해 사용할 것이다.

- 듀크 레토, 아트레이더스, 듄.

힘의 원천이 되는 스파이스를 획득하려는 행성간의 치열한 전투

프랭크 허버트의 공상과학소설인 'DUNE'을 원작으로한 새로운 방식의 매우 흥미로운, 마치 심시티와 퍼펙트 제너럴을 합쳐놓은 듯한 게임, 바로 듄 II이다.

허버트의 시리즈에서 행성 아라키스는 예언자적인 능력(그 사람의 눈은 진한 푸른색으로 된다)과 긴 생명을 주는 스파이스를 만들어내는 매우 거대한 모래벌레(Sand Worm)가 살고 있는 사막의 세계 "DUNE"으로 알려져 있다.

절대자는 그 어떤 것보다 귀중한 스파이스에 의지한다. 스파이스의 원산지는 메란즈(MELANGE)로 스파이스를 지배하는 자가 바로 듄을 지배한다.

원작 소설에서 부와 힘의 스파이스를 얻기 위해 서로 다른 두나라, 아트레이더스(ATREIDES)와 하르코넨(HARKONNEN)이 맞붙는다. 그 결과 엄청난 전투가 벌어진다.

DUNE II에서 플레이어는 아라키스를 컨트롤 하기 위해 아트레이더스 행성, 하르코넨 행성, 그리고 허버트의 소설에서는 나오지 않는 오르도스 행성중 하나를 선택해 전투를 하게 된다. 하나의 행성을 선택하면 나머지는 컴퓨터가 조종을 하게 된다.

세개의 행성은 아라키스의 지역을 더욱 많이 확보하기 위해 싸우게 된다. 각각의 지역에서의 승패에 따라 서로 다른 시나리오가 펼쳐진다.

통치자 프레데릭(FREDERICK)은 "듄 행성에 있는 스파이스를 가장 많이 획득하는 행성이 듄 행성을 지배하게 될 것이며, 전투에는 정해진 영역도 규칙도 없다."라는 도전장을 내걸었다.

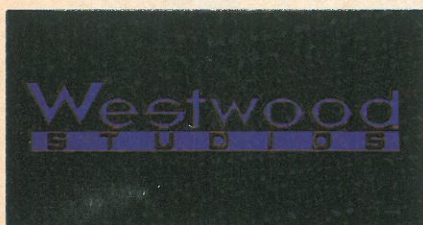
막강한 적들이 아라키스 행성으로 도착했고, 지금 세 개의 행성들이 듄의 통치권을 놓고 싸움을 시작했다. 그들은 공정하고 바른 행정관으로 구성되어 정치를 이끌어 온 오랜 귀족 전통을 지닌 훌륭한 아트레이더스(ATREIDES) 행성, 올바른 방법으로가 아닌 부당한 수단으로 세력을 얻어 부를 축적해 나가는 오르도스(ORDOS) 행성, 폭력을 행사함으로써 정권을 유지해 나가는 하르코넨(HARKONNEN) 행성이다. 그리고 그들중 가장 강한 하나의 행성 만이 듄 행성의 통치권을 얻게 될 것이다.

게임에 들어가면 플레이어는 아라키스를 지배하기 위해 다른 두개의 행성에서 파병된 군사들과 싸워야 하고, 기지 건설을 해야한다. 가장 적은 군대와 적은 크레디트로 전투를 승리로 이끌어야 하기 때문이다.

리얼타임(Real Time) 시뮬레이션 방식을 취하고 있어 여러가지 작업이 동시에 가능하고, 기지 건설에 있어서는 미리 계획을 세워 만들어 나가야 한다.

여러분은 한명의 조언자와 함께 행동을 한다. 각각의 전투가 끝나면 새로운 지역을 점령하기 위해 작전을 세운다. 사막에서 채취할 수 있는 스파이스는 여러분이 사용하게 될 전투 자금이 된다.

알수없는 지역은 지도에서 검게 나타난다. 따라서 이러한 지역은 꼭 탐사를 해야한다. 기지를 증설하고 스파이스 광산을 많이 확보하면 이길 수 있다. 물론 적들도 플레이어와 같게 움직인다. 시나리오가 점점 어려워지면 더욱 많은 메뉴를 선택해야 한다. 그리고 보다 더 큰 공장들을 세워 강한 무기들을 생산해야 한다.

"자칭 정복자들은 듄 행성의 통치권을 놓고 경쟁하고자 오게 될 것입니다. 나는 여러분의 조언자인 맨테트(MENTAT), 나의 지시에 귀기울이는 것이 현명할 것 입니다. 즉, 이 전투에서 승리하여 황량한 모래 사막을 통치하게 될 것인지, 아니면 완전히 패배한 채로 끝나게 될 것인지를 말하고 있는 것입니다. 지시에 잘 따르십시오. 모래 사막의 괴물인 플리(FLEA)와 모든 스파이스는 여러분의 통치 아래 있을 수 있고, 모든 행성은 여러분들이 시키는 대로 할 수 있습니다."

듄은 심시티의 도시 건설과 퍼펙트 제너럴의 전투 기법을 함께 결합시켜놓은 게임이다. 먼저, 세 개의 행성 가운데 전투 형태와 조건에 맞는 행성이 무엇인지를 결정해야 한다.

아트레이더스(ATREIDES) 행성은 그 가운데서 가장 훌륭하 다고 할 수 있다. 아트레이더스는 중무장한 군단을 사용하기는 꺼려하지만, 잘 훈련된 경보병과 수송선에 의존하고 있다. 그리고 그들만의 특수 무기인, 자폭하는 음속 탱크가 있어서 비록 잘못 되면 그들 자신의 무기와 건물을 매우 쉽게 파괴시킬 수도 있지만 공격력은 매우 강력하다.

오르도스(ORDOS) 행성은 간계와 책략으로 악평이 나 있다. 이 행성은 우수한 트라이크(TRIKE)를 가지고 있으나, 코드나(QUAD) 미사일 탱크의 사용에 있어서는 신통치 않다. 그들의 특수 무기인 탄두 미사일 탱크 디비에이톨(DEVIATOR)은 몇 초 동안 아군들이 같은 편을 공격하도록 시야를 혼동 시킨다. 그들의 기지에 설치된 무기 중에는 적군을 아군으로 만들어 버리는 특수 무기가 설치되어 있다.

하르코넨(HARKONNEN) 행성은 은하계에서 가장 사악한 세력으로 알려져 있다. 그들은 트라이크는 전혀 사용하지 않고, 더 거대한 기갑 부대와 코드의 화력을 선호한다. 죽음의 핸드 미사일(HAND MISSILE)과 디베스테이톨(DEVASTATOR)은 하르코넨 행성의 특수 무기이며, 이러한 무기는 듄 행성의 지배권을 놓고 싸우게 될 각 행성들의 가장 강력한 무기 가운데 하나이다.

게임 사용자는 기지를 세울때 그리고 스파이스 저장고를 만들때, 발전소 건설 및 기타 다른 설비를 만들때 가장 효율적인 위치 설정이 필요하다. 물론 건물을 지을때 드는 비용도 만만치 않다. 이러한 기지를 유지하기 위해서 스파이스 광산을 많이 개발해야 한다. 지도에서 붉게 보이는 곳에 스파이스가 묻혀있다. 스파이스는 하베스터 머신을 통해 채굴이 가능하다. 하베스터가 운반해온 스파이스는 저장고를 통해 크레디트로 바뀐다. 운이 없으면 적에 의해 스파이스가 없어지게 된다. 운이 좋으면 매우 쉽게 스파이스를 채굴할 수 있다.

플레이어가 게임을 시작하면 아주 작은 시설과 무기가 생긴다. 퍼펙트 제너럴처럼 각각의 무기와 장비들은 마우스를 이용해 조종이 가능하다. 명령을 내리면 각각의 유닛은 명령을 이행한다.

여러분이 선택하는 행성이 어떤 것인지 간에 첫번째 임무는 비교적 용이하다. 여러분이 할 일은 힘의 원천인 스파이스를 모으고, 기지가 적으로부터 파괴되는 것을 막는 것이다.

계속해서 수행해야 될 임무들 가운데 첫번째 것은 콘크리트 석판을 만드는 일이다. 만약 여러분에게 건축지면을 넓힐 수 있는 선택이 주어지고, 스파이스의 단위인 약 1500크레디트(CREDIT)로 시작할 수 있게 된다면 훨씬 더 넓은 석판을 만들 수 있다. 석판으로 다듬은 곳에 건물과 여러가지 장치를 세울 수 있다.

아트레이더스 행성의 캐리올

하르코넨 행성의 기갑부대

아트레이더스 행성의 전진기지

전투후 황폐한 사막

여러분의 기지에는 필요한 건물 장치, 무기등을 만들 수 있는 건축 구조물(CONSTRUCTION YARD)이 있다. 이것은 파괴되면 복구가 안되 므로 방어에 신경을 써야한다. 적군의 경우에는 이 건축 구조물이 여러개 있는 경우도 있다.

가로, 세로가 각각 2피트(즉, 2X2)인 1평방의 정사각형 콘크리트 석판을 만든 다음에는 풍력 발전소인 윈드 트랩(WINDTRAP)을 만든다. 이것이 기지를 운용하게 해 주는 전기를 공급하는 유일한 에너지원 시설이기 때문에, 그것을 보호하는 일 또한 매우 중요하다. 시설이 많아지면 그많큼 전기가 많이 필요하게 되며, 수시로 필요한 발전량을 체크하여 추가 설치를 해야 한다.

윈드 트랩을 만든 후에는 6평방 피트 이하의 단단한 콘크리트 석판을 만들고, 스파이스 정제소를 세운다. 콘크리트 석판으로 연결이 되어 있는 곳에는 전기 에너지가 공급된다. 정제소가 세워지면 항공기인 캐리올(CARRY-ALL)이 여러분의 기지로 날아와서 스파이스 수확기인 하베스터(HARVESTER)를 제공한다. 이 기구는 아르키스의 모래 사막으로부터 스파이스를 골라내는 일을 하는데, 하베스터의 용량이 다 차게 되면(약 700크레디트 가치의 스파이스) 그것을 정제소로 가져가게 되고, 그곳에서 천연 그대로의 스파이스를 가공하여 크레디트로 만들게 된다.

이러한 크레디트는 더 많은 건물을 세우고, 군사 무기를 만드는데 사용되기 때문에 스파이스를 발견하고, 수확하는 일은 각 단계에서 여러분의 가장 우선책 중의 하 나가 될 것이다.

게임의 각 단계에서 목표를 달성하기 위해서는 스파이스가 매우 중요하고, 시야를 통해 볼 수 있는 지형은 제한되어 있기 때문에 스파이스 필드의 위치를 알아내기 위해서는 그런 임무를 띄고 있는 일련의 부대를 기지 주변으로 보내야 한다. 여기에는 움직임이 빠른 트라이크를 이용하면 좋다.

게임의 처음에는 모래 사막의 무엇이든 삼켜버리는 괴물 웜(WORM)의 방해에 대해서 걱정할 필요가 없겠지만, 게임이 진행되어 나가면서 나중에는 모래 사막

을 가로질러 오거나 모래 사막위에 정지해 있는 부대를 위협한다. 괴물이 주위에서 이 장소, 저 장소 로 이동해 다닐 때는 부대를 검고 바위처럼 울퉁불퉁한 지형에 배치시켜 놓아야 한다. 이것이 부대의 이동 속도를 더디게 하기는 하겠지만 괴물의 위협으로부터 벗어날 수 있게 해주기 때문이다.

여러분이 스파이스 필드(SPICE FIELD)를 발견할 수 없다면 스파이스 블룸(SPICE BLOOM)을 찾아내야 한다. 이것은 모래 사막 위에서 툭 튀어나온 작은 덩어리처럼 보이는데, 만일 무기가 건드리기라도 한다면 폭발하게 된다. 하지만 이것은 블룸을 활성화시켜 스파이스를 얻을 수 있는 유일한 방법이다. 블룸을 폭발시키기 위해서 블룸을 향해 강력한 무기를 사용하면 적절한 규모의 스파이스 필드를 얻을 수 있다.

어떤 경우든지 일단 스파이스 필드를 발견하거나 하베스터를 가지게 된다면 그 지역으로 하베스터를 보내서 보유할 수 있는 가능한한 많은 스파이스를 모아야 한다. 아군 기지의 규모가 커질수록 결국에는 더 많은 스파이스를 찾기 위해서 트라이크와 코드를 배치시켜 놓고, 추가로 스파이스 필드를 발견할 필요가 있을 것이다. 각 스파이스 필드에서는 색깔이 진할수록 스파이스의 밀집도가 더 높다.

한편, 보병대를 이동시킬때는 주의깊게 지켜보아야 한다. 보병대가 있는 지역을 가로지르거나 싹 쓸어버릴 수 있는 코드(모든 탱크와 수확기 등을 포함해서)와 그보다 큰 어느 운송 무기가 보병대를 납작하게 만들지 모르기 때문이다. 이것은 물론 아군이 보병대에 의해 공격을 받을 때 무기 대신으로 사용할 수도 있다.

스파이스 수확기인 하베스터를 작동시킨 후에는 콘크리트를 만들고 기지 계획을 세워야 한다. 왜냐하면 여러가지 이동 장비나 중장비들(하베스터, 탱크, 트라이크등)이 빠르게 이동하고 지원하기 위해서는 그들이 이동할 수 있는 길이 잘 연결 되어 있어야 하기 때문이다. 기지 설비들이 너무 조밀하게 지어지면 다 른쪽으로 이동하기 위해서는 훨씬 더 긴 시간이 소비된다. 하베스터가 되돌아오기 전에는 축적된 크레디트가 충분하지 못하기 때문에 다음 건물을 위한 콘크리트를 만드는데 이 시간을 활용하도록 하자.

다음에 세워야 될 것 중에 하나는 레이다 전진 기지인 아웃 포스트(OUT-POST)인데, 이것은 전체의 지역을 한눈에 보도록 해 주고, 아군의 수송선과 소식을 끊이지 않도록 해주고 적군단의 움직임 또한 추적할 수가 있다.

여러분은 또한 수확된 스파이스를 저장할 스파이스 사일로(SPICE SILOS)를 세울 필요가 있다. 왜냐하면 여러분의 정제소는 단지 1000크레디트 가치의 스파이스를 보유할 수 있기 때문에 수확되어 오는 스파이스가 이 총량을 초과하면 스파이스 창고인 사일로 없이는 이 양을 보유하지 못하고 잃게 되기 때문이

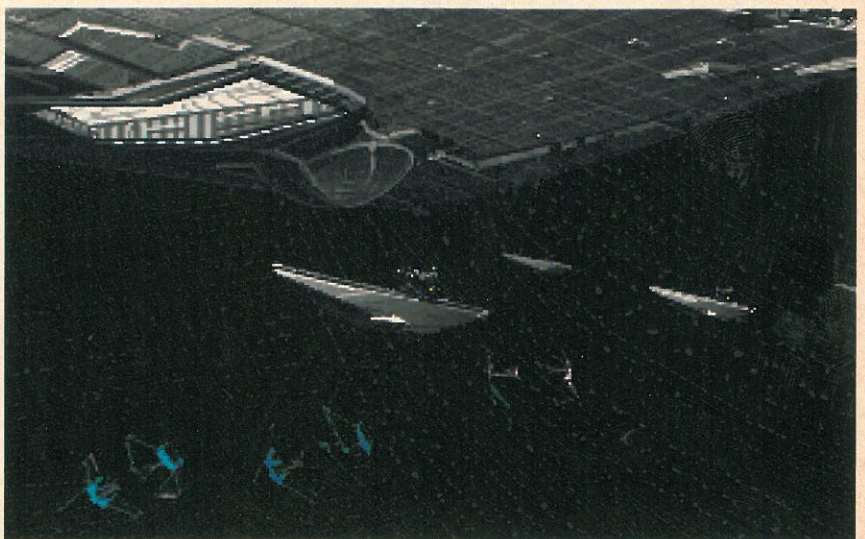
스파이스를 채굴하는 하베스터

다. 나중단계에서는 크레디트의 대부분이 건물을 수리하고 새로운 군단을 만드는데 소모되기 때문에 사일로가 덜 필요하게 된다.

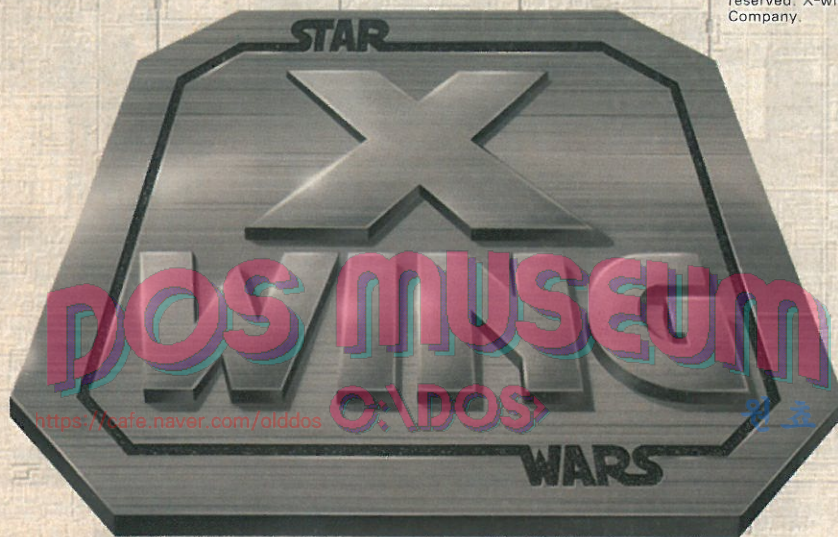
스파이스 사일로는 하나당 1000 크레디트 가치의 스파이스를 저장할 수 있다. 그러나 게임이 계속 진행되면서 사일로를 만들어 스파이스를 가득 채우지 않는다면 승리할 수가 없다. 이것을 잊지 말자.

여러분은 발전소 윈드 트랩(WIND-TRAP)이 만들어 내는 전기 에너지의 용량이 부족하지 않도록 주의해야 한다. 그것이 완전한 상태에 있을 때는 100 유니트의 힘을 만들어 내지만, 여러분이 한 건물, 한 건물 세워나갈 때마다 윈드 트랩으로부터 그러한 힘들을 흡수해 가게 된다. 만들어진 각 건물은 윈드 트랩으로부터 에너지를 공급받게 된다. 필요한 전기 에너지의 양이 윈드 트랩의 발전량을 초과할 때는 건물이 위험하게 된다. 많은 수의 건물들을 세워나갈때 충분한 전기 에너지원을 공급받기 위해서는 더 많은 윈드 트랩을 만들어 내야 할 필요가 있고, 큰 기지는 보통 7~8개의 윈드 트랩이 필요하게 될 것이다.

여러분이 만든 기지는 레벨이 올라가고 규모가 커짐에 따라 방어가 매우 중요 하게 된다. 기지의 주위에는 로켓을 발사하는 포탑과 기관총을 속사하는 포탑을 설치해야 한다. 대개 6~7개의 포탑을 설치하면 어떠한 적으로부터든지 여러분의 기지를 방어하기가 훨씬 수월해 질것이다. DUNE II는 단순한 게임이 아니다. 플레이어는 공격과 방어 명령을 적절히 사용하여 전투를 승리로 이끌어야 한다.

듄 행성을 정복하는 일이 매우 쉬울 것이라고는 생각하는 것은 큰 오산이다. 임무를 수행하기 위해서는 견고한 군사 기지를 만들어야 하고 적을 봉쇄하기 위한 모든 필요에 적합하게 지어져야 한다. 각각 기지들은 그 나름대로의 기능을 가지고 있고, 여러분이 성공을 하는데 중추적인 역할을 할 수 있다.

다스베이더의 거대한 제국군 모함에서
발진하는 TIE 요격기들

기어코! 별들의 전쟁은 다시 시작되었다.

X-WING에 실린 내몸은 쏟아지는 레이저 빔속을 가르며 우주를 휘젓는다.

어떤 사람들은 어린이들이 루카스 필름사의 마케팅부 방침에 따라 성장했던 그 시절을 기억할 것이다.

스타워즈는 70년대 후반에서 80년대 초반까지 대유행이었다. 어린 꼬마들은 스타워즈의 로고가 새겨진 옷을 입고 잠이 들었고, 잠자리에 누워 어둠 속 몇몇 등장인물들을 찾아 여행을 떠나곤 했다. 또한 상상 속에서 떠다니는 X -윙과 전투기들의 사진을 주위에 두지 않고 잠이 드는 꼬마는 거의 없었을 것 이다. 실제로 그들은 지금 나이가 10대, 20대가 되었고 이 글을 읽는 사람들의 대부분은 스타워즈 신화와 함께 자랐으며, 잊을 수 없는 첫편에 나오는 장면 들의 일부 대화는 암송하기까지 한다.

조이스틱을 열심히 조종하며 비행 시뮬 레이션을 실행하는 동안 죽음의 별에 나오는 참호전투 장면에서의 "목표물을 놓치지 마라!", "너무 빨리 접근해 오고 있다!"라는 대사는 머리 속에 몇 번이나 메아리 칠것이다.

영화 스타워즈(부제:에피소드 IV-새로운 희망)는 첨단 과학픽션을 또다른 하나의 장르로 만들어 대중화시켰으며, 무엇보다도 스타워즈로 인한 막대한 수익으로 조지 루카스는 다른 상품 개발을 위한 회사를 설립할 수 있었다.

백만불의 보조금을 아타리사로 부터 받아 1982년에 설립한 루카스 필름 게임스(현재의 루카스 아트 엔터테인먼트사)가 바로 그런 회사라 할 수 있다.

훌륭한 컴퓨터 게임을 만든다는 것은 물적 자원만으로는 부족하다. 기발한 아이디어와 그 아이디어를 실행해 나갈 수 있는 자질은 매우 중요한 것이라 생각하고 루카스는 북 캘리포니아에 스카이 워커 렌치(SKYWALKER RANCH)사를 설립했다. 스카이 워커 렌치사는 조지 루카스가 컴퓨터 게임의 제작을 위해 필름 제작에서 음향효과 기술에 이르기까지 전분야의 유망주들을 한데에 모아놓은 이른바 떠오르는 별들의 집합체라 할 수 있었다.

인디아나 존스가 어드벤처 게임과 영화에서는 역량있는 영웅으로, 또한 TV에서 전성기를 누리고 있을 때, 스타워즈에 대한 라이센스는 거의 없었다(PC의 디스크형 게임 기준). 스타워즈는 지난 날의 향수가 되었고, 과거의 노병들이 그랬듯이 루크 스카이워커, 오비완, 케노비 그리고 리아 공주도 무대의 뒤편으로 사라질 것만 같았다.

국민학교 4학년과 그 밑의 연령층에 있는 어린이들은 스타워즈 영화의 개봉을 본 적이 없다. 많은 아이들은 오히려 다스 베이더의 세력을 저지시키는 루크와 한솔로 보다는 악당 슈레더에 대항하는 닌자 거북이들인 미켈란젤로와 레오나르도와 더 친숙하다.

하지만, 이러한 사실을 반박하기라도 하듯이 미국 NBC 방송국은 92년 7월에 '제국의 역습'(시청율 19%에 평가점 10.6)과 '제다이의 귀환'(시청율 21%에 평가점 11.6)을 방영해 높은 평가점을 받아 아직 은하 제국과 연합군 동맹에 대한 애정은 스타워즈 영화의 속편을 기대하는 동안, 감추어져 있었을 뿐, 결코 식지 않았음을 보여주었다.

스타워즈 속편이 나오고 나서야 비로소 그 기간이 10년이 소요되었다는 것을 알았고 그동안 소프트 산업의 손실이 심각했다는 것을 알게 되었다. TV의 평가점에 바탕을 두고 많은 사람들은 아직도 그 '저력'을 믿고 있다. 이러한 현실과 윙 커맨더(WING COMMANDER)가 오랫동안 컴퓨터 게임 챠트에서 1위를 지켜 왔다는 사실을 토대로 루카스 아트사는 이제 스타워즈 영화의 라이센스를 가지고 곧장 블루헤어(BLUE HAIR)와 킬라디 제국(KILRATHI)로 날아갈 계획을 했던 것이다.

원쵸

X-WING

드디어 스타워즈 전투 시뮬레이터인 X-윙에서 우주전이 발발한 것이다. 결국 그것은 다스 베이더와 갱들이 스크린에 처음으로 나타난지 14년이 지난 뒤였다.

루카스 아트사의 X-윙이 루카스 필름사의 스타워즈 제3부작 '제다이의 귀환'에 기초하고 있다고 생각되는 것이 당연하다. X-윙이 그 시기쯤에 아무데서나 상영된 다른 영화에 기초 했다면 루크 '스카이 워커'와 'X-윙'은 '애플 II' 수준에 머물렀을 것이다.

오랜 먼 옛날 은하수 저편에

본론부터 말하자면, 래리 홀랜드(나치 공군의 비밀 무기) 그리고 에드 칼햄(로보스포트)은 크리스 로버츠와 그의 최대 히트작 윙 커맨더 시리즈를 마치 사냥꾼이 망원경을 통해 노려보는 것처럼 그 아성에 조심스럽고도 맹렬히 도전하고 있는 것이다.

X-윙은 최첨단 기술의 선구자가 되려는 것이 아니다. 단지 뛰어난 선행자들보다 앞서기 위해 그 길을 가고 있을 뿐이다. 지금 X-윙은 스타워즈의 장르를 통해 윙 커맨더의 아성을 무너뜨리고 본래의 위치를 되찾으려 하고 있다. 조종사들, 그대 용맹한 투사들이여! 실제적인 별들의 전쟁이 시작되었다.

훌륭한 '나치 공군의 비밀 무기'

X-윙은 우주 공간에서의 전투를 묘사한 게임인데, 이러한 상태를 고려하지 않고는 X-윙과 게임의 제왕이라 할 수 있는 윙 커맨더를 비교할 수 없다. 두 게임 간에는 철학적인 면에서 큰 차이가 있는데, 반드시 기억해 두어야 한다. 그리고 그러한 차이는 X-윙의 제작에 참여한 디자인팀의 역량을 고려해 보면 완전히 이해가 갈 것이다.

윙 커맨더가 비대화식의 액션 게임인데 반해 X-윙은 대화식 장면이 첨가된 더욱 전투적인 시뮬레이터이다. 영화의 전투 장면이 제 2차 세계대전의 공중전에 바탕을 두고 있다는 것을 생각하면 이상한 느낌이 드는 나치 공군의 비밀 무기는 X-윙의 모델은 아니지만, 커트와 디자인의 요지가 아케이드 게임 이상의 시뮬레이션인 것이다.

문제는 우주선 전투를 위해 어떤 시뮬레이터를 가질 수 있는가 하는 것이다. 만약 뉴턴의 물리학이 기준이 된다면 이론상 우주공간으로 미끄러져 무한히 떠돌아다니는 우주선을 멈추게 하기 위해 반발력이 세부적으로 적용되어야 할 것이다.

이론적으로, 우주선은 공간속으로 무한히 미끄러지거나, 회전할 수도 있고 영원히 우주의 미아가 될 수도 있다. 그러므로 게임 중에 진공 상태에서의 소리 전달 문제도 이해해야 한다. 이 모든 요소들을 게임 운용상 비행 시뮬레이션 공식에서 제외한다고 가정하면, 그리고 비행 모델에서 중력 개념을 무시하는 동안에는 더욱 확실히 비행감을 느낄 수 있다.

특히, 전투기가 회전하며 롤링할 때는 윙 커맨더에서 보다 더욱 선회하고 있다고 느끼는것을 실감할 수 있다.

거대한 우주선의 경우 몇몇 인공적인 지평선이 있을 수 있다. 그러나 게임 실행자들은 다각도 상황이 존재 한다는 것을

잊어서는 안된다. 다각도 상황은 새로운 종류로 방향 감각을 잃어버린 것같은 흥미로운 상태로 인도한다. 운행 정지 체계나 반 뉴턴적 요소들도 게임에서는 가능하게 될 것이며, 실행자들이 세세히 다루어야 할 성질의 것은 아니다.

본 비행 시뮬레이터의 우수성은 X-윙에서의 광범위한 폴리건 사용에 있다. 폴리건 기술의 눈부신 진보와 함께 화면상에는 보다 많은 영상들이 채워지고 메모리 제한과 처리 시간 표시는 효율적으로 배제되었다. 하지만, 다수의 폴리건을 좀 더 부드럽게 처리하기 위해 선명도는 유지되고 있다.

게임 실행자들에게 있어 실질적인 이점은 좀 더 자연스러운 화면의 전환 속에서 움직이는 더욱 세밀해진 폴리건들을 보는 것이다.(왜냐하면, 그들은 각각 몇 개의 폴리건으로 이루어져 있기 때문이다)

윙 커맨더 II를 다시 자세히 살펴보면 각각의 우주선 들이 어떻게 비행하고 정확하게 과녁안에 들어온 목표물을 격추시키는지 알 수 있다. 이러한 점은 X-윙과는 차이가 있다. 각각의 임무가 완료되면 '임무완수(COMPLETE)'라는 화면이 나와 게임 실행자를 뿌듯하게 하는데, 이와 같은 것은 조작이 가능하며 저장해 놓고 반복해서 볼 수 있다.

연합군 동맹에 합류

X-윙 사용자는 자신이 또다른 스카이워커인양 게임을 할 수는 없다. 게임을 해본 사람들 대부분이 자신이 조종하는 것이 루크 스카이 워커인줄 잘못알고 있는 것이다. 게임 사용자는 루크 스카이워커를 조종하는 대신, 몬 모스마의 집회에서 감동적인 연설을 듣고 나서 연합군 동맹에 가입하게 된 신참내기의 새로운 주인공이다.

X-윙의 시작화면은 게임 사용자들에게 앞으로 진행될 연합 동맹군(Rebel Alliance)과 제국군과의 전투를 소개한다.

제국의 독재를 무너뜨리고 옛 공화국을 재건할 풋내기 신병으로서 반드시 전투에 투입되기 전에 자신의 용기를 증명해야 한다.

새로운 파일럿은 파일럿의 시험 장소(Proving Ground)에서 세 명의 주요한 연합국 스타 파이터중의 한 사람의 기본적인 비행술과 발포 기술들을 배운다. 본질적으로 이것은 신출나기들이 총쏘는 것을 연습하고 장애물 코스를 극복하는 것을 배우는 훈련 시나리오이다.

이러한 과정은 전체 게임의 1/3까지 계속 이어지는데, 장애물 코스와 여러 가지 교육, 그리고 모의 시뮬레이션의 재현으로 구성된 훈련과정으로 되어 있다. 안타깝게도 X-윙의 체계에 대해 귀가 따갑게 들었겠지만 많은 고집불통의 게임 사용자도 이 부분에서는 힘들어 하며 한숨을 쉴지도 모른다.

하지만 수 많은 목표물들을 설정하고 제 시간에 맞추면서 전체 프로그램 중에서도 특별한 부분으로 만들기 위해 들인 디자인팀의 땀흘린 노력을 생각하면 자신이 오히려 부끄럽게 느껴질 수도 있다.

이러한 조종사 자격 증명 코스(조종 능력을 위한)와 전투학교(조준 능력을 위한)에는 연합군 동맹의 3가지 전투기 기종인 A-윙(절약형 전진기지 전투기), Y- 윙(중형 전투 전폭기) 그리고 마지막으로 X-윙(최후를 장식하는 최고의 전투기) 등이 갖추어져 있다. X-윙과 Y-윙은 모두 드로이드(R-2 유니트와 같은)의 지원이 필요한데, 비행 계획에 대한 지원과 도약, 수리를 위해서이다.

A-윙 전투기 조종사들은 임무들을 스스로 수행해야 한다.(아마도 치열한 전투에서는 타 기종에 비해 확실히 불편하다). 기본적 비행과 전투훈련을 마스터했을 때 파일럿은 전투학교에 들어간다. 그곳에서 제국군 부대와 역사적으로 일어났던 전투를 계속하게 된다.

전투 재현 필름실로 이동하면 파일럿은 자신의 것 또는 다른 파일럿의 임무를 볼 수 있다. 만약 원한다면 그 임무를 직접 해볼 수도 있다. 실제 임무는 투어(Tour)로 가면 시작된다. 투어에서 플레이어는 제국군과 맞서있고 독립적인 플레이가 가능하다.

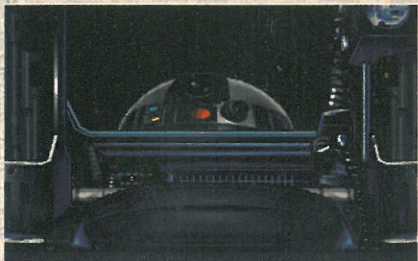
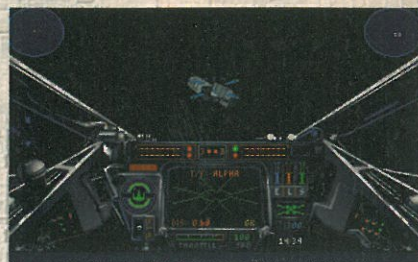
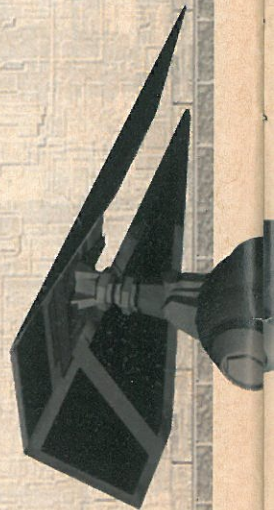
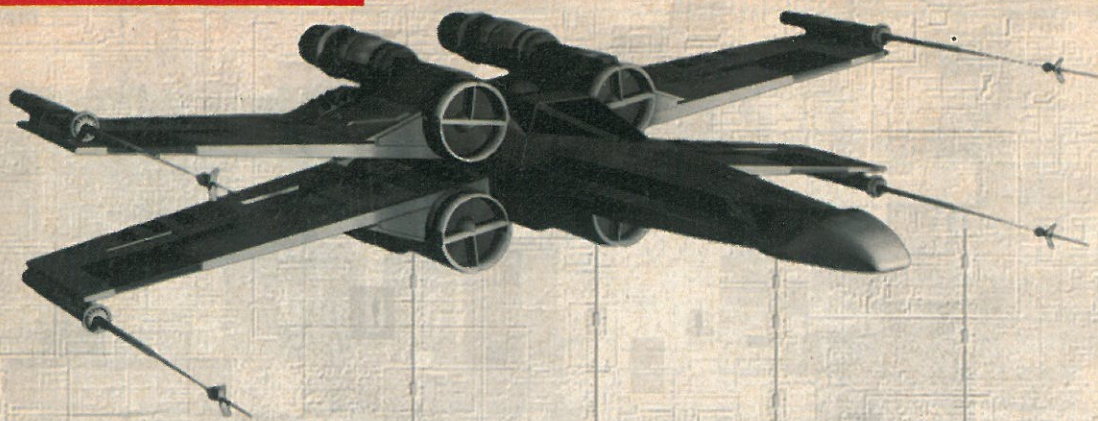
그러나 그 투어에서의 계획은 연합군과 제국군 사이에서 연대적으로 전투를 묘사할 때 연합군의 정치적 우위가 자치적으로 되어가기 위한 매우 큰 전략적 계획중에 일부분일 따름이다.

X-Wing은 단순한 슈팅 게임이 아니다. 추가로 말하자면 폴리건과 비트맵기법을 합친 새로운 등급의 우주 전투 시뮬레이터이다.

폴리건 기법

앞에서 언급한대로, 우주선 자체가 복잡한 폴리건 기법으로 처리되어 있다. 하지만, 조종사와 조종실 내부 장면은 비트맵(BITMAP) 기법을 적용했다. 또한 여러 가지 특수 장면들(예를 들면, 폭발 장면)과 화면이 바뀌는 장면에도 위의 기법이 적용되었다. 이러한 형태의 장면 전환을 윙 커맨더에서는 찾아볼 수 없지만, X-윙에서는 적용되고 있다.

전투 학교와 같은 안전한 장소에 머무르는 동안 게임 사용자는 더욱 능숙한 조종사가 되기 위해 좋은 평가를 받으려고 애쓸 것이고, 임무와 브리핑을 받고 비행 청사진을 체크해 보며 필름을 보거나 3가지 전투 중 하나에 참여하게 될 것이다. 실제 비행에서 조종을 할 때 느껴지는 비행 시뮬레이션 같은 느낌의 뉘앙스를 제외하면 X-윙은 윙커맨더와 매우 흡사하게 느껴진다. X-윙은 윙 커맨더와 비슷한 분위기를 많이 내포하고 있다.

재빠른 대응과 공격은 조종사의 임무수행을 효율적으로 만들어 주지만 한편 힘이 들 수도 있다. 전에 좀 더 빠른 게

첨단 기법의 우주 시뮬레이터 X-윙

임에 적응된 사람이라면 X-윙은 그다지 어렵지는 않을 것이다.

게임의 멋진 전개는 흔히 그랬듯이 X-윙에 탑승하면서부터 시작된다.

윙 커맨더의 레이다에 익숙한 게임 실행자는 약간의 수정이 필요하다(상징적인 측면과 문자적 측면 양쪽에서의 수정). 두 개의 레이다 스코프가 등장 하는데 각각 HUD(상방 카메라 화면)의 위쪽 구석에 하나씩 놓이게 되며, 이들에 대한 디폴트 세팅(DEFAULT SET-TING)으로 전방구를 좌측에, 후방구를 우측에 놓는다.

하지만, 게임 실행자는 이런 레이다 반구를 상/하/좌/우 원하는 곳에 배치할 수 있다.

X-윙은 수석 디자이너 에드워드 킬햄이 만든 Land Ru라 불리는 새로운 스토리를 가지고 있다. 우리가 원했던 매우 다이내믹하고 흥미로운 가장 진보된 기법을 사용한 전투 시뮬레이터, 바로 X-윙이다.

이제 스타워즈가 새로운 주인공을 등장시켜 여러분의 PC에 모습은 나타내었다. 물론 원래 스타워즈의 내용을 후반부에 포함하고 있지만 그렇다고해서 루크 스카이 워크가 주인공은 아니다. 그는 게임에서 간격을 두고 나타난다. 앞으로 계속 추가될 특징은 최소한 두개이상의 연합군의 새로운 스페이스 전투 투어를 가질 것이다. 루카스 아트는 이미 X-Wing의 개발 당시부터 플레이어가 연합군을 위해 싸우도록 되어 있었다.

나! 제국의 마왕 다스베이더 (DARTH VADER)가 여기 있다.

당연히 본 게임은 완벽한 음향상의 지원을 하고 있으며, 디지탈화된 음성 지원에서 윙 커맨더와 경쟁하게 될 것이다. 게임이 종료될 때까지 사운드 트랙은 부드럽게 배경에 삽입되지만, 전투 장면의 음향은 좀 다를 것이다(가능한 한 많은 부분을 영화에서 많이 차용했다).

X-윙에서 사용된 사운드는 영화 스타워즈와 그 주인공들의 대화에서 많은 것을 인용했다. 배경음악 역시 존윌리암스가 작곡한 스타워즈의 오리지널 사운드 트랙에 루카스 아토가 개발한 독자적 사운드 시스템인 iMUSE를 사용하여 박진감 넘치는 음악을 만들어 내었다.

요즘 낳은 영화에서 녹음시 사용되는 루카스 필름사의 THX사운드를 여러분을 알고 있을 것이다. 원숭이섬의 비밀에서 사용되기 시작한 iMUSE음향 시스템은 게임 플레 이어가 위치한 곳에 따라 음향을 제어하는 무척 뛰어난 기술이다. 이로써 게임에서도 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 받을 수 있다.

실례로 X-윙에서 레이저를 발사할 때 좌우측 스피커의 소리의 차이를 들어보라. 또한 적기의 움직임, 아군의 피해 상황등에서 이제껏 나왔던 게임들과 다른 차이점을 느낄 수 있을 것이다.

효과음은 100% 이 게임을 위해 새로 제작되어 졌고 드라마틱한 장면 사이사이에 삽입되었다. R2도 정보를 검색하며 삑삑거릴 것이다(읽기 쉬운 영어로 화면 하단에 나타난다).

게임 실행자는 화면에 나타난 두 개의 메뉴를 이용하여 R2나 동료 조종사에게 통신을 보낼 수도 있다. 잘된 일이지만 X-윙에서는 간단한 키조작 방식과 프로그램화된 매크로스가 추가되어 게임 실행자는 중요 임무를 윙 커맨더에서 보다 더 빨리 효율적으로 할 수 있게 되었다.

또한, 전투 상황에서 교신 중에는 배경으로 대화 음성이 나오게 되어 게임 실행자로 하여금 음향 감각을 충족시켜주고 현장에 있는 듯한 실제감을 준다.

그러나, 게임 실행자는 교전 중에는 기지와 교신할 수 없으며, 전투 지역으로 왕복 운행 중에 연료는 문제가 되지 않는다.

윙 커맨더와는 달리 여러 개의 항해 좌표들은 임무표에 나타나지 않는다.

연합군 동맹의 일원이 되는 사람들은 누구인가?

X-윙 이야기의 처음부터, 연합군 동맹에 있어서 삶이란 소풍같은 것이 아니었다. 결정적으로 용기를 빼고는 모든 것이 부족했다. X-윙은 스타워즈 영화 앞부분의 즉각적인 선제압으로 세 가지 임무 비행 중 첫번째를 시작한다.

목표가 있을 때 단순히 현장을 파괴하는 것이 아니라 연합군 동맹이 봐서 유용하다고 생각되는 것을 수집하는 것도 게릴라 전법이다. 다르게 표현하면 '치고 달리는' 작전은 게임의 제일 중요한 목적이며 최초의 임무이다.

게임 실행자는 영웅이 아닌 평범한 초보자로서 시작하며 명령을 따르고 임무를 마쳐서 기지에 이르면 축하를 받을 것이다. '반갑다'는 화면은 물론 임무의 성공 정도에 따라 환영 열기의 정도가 통상 다르다. 그리고 질책에서부터 열광적 갈채와 훈장 수여(스타워즈의 종결)에 이르기까지 다양하다. 완전 엉망이 되어 귀환을 하면 의료 우주선으로 보내진다('제국의 역습'의 첫 장면에서 본 것 같은).

우주로 배출된다는 것은 한편으로 영원히 우주의 미아가 되거나 연합군 동맹 또는 제국군에 의한 구출을 의미하는데 제국군에 의해 구출된 후에는 어두의

제왕 스스로가 자행하는 엄청난 고문이 뒤따르른다.
물론 임무의 상당 부분은(다시 말하면 재실행 되기도 전에) 전통적인 무기를 사용해 적을 맞추는 과정(이러한 것을 좋아하는 게임의 천재들에 의해 다양하게 행해지는)으로 끝나게 된다. 이러한 상황 뒤에는 자연히 우주에서의 장례식이 뒤따르는데 우리의 영웅들의 주검은 인근 행성의 대기층에서 영원히 불타 사라지게 된다(그렇지 않으면 물론, 미스터 스팍 같은 사람일 수도 있겠지만 그것은 다른 차원의 문제이다).

그것은 미국 통신 회사 AT&T사의 로고가 아니라 바로 죽음의 별이다.

두번째 임무에는 제국의 소문난 비밀 병기에 관한 계획을 훔치는 것이 포함되어 있다. 게임 실행자가 긴박한 결전의 계획대로 실천해 가면서 탐색 활동, 제국 우주선의 중간 포획, 스파이의 접선 및 임무는 많아진다.
관심을 가진 사람들은 X-윙이 85% 정도가 독창적이고 15%는 영화에서 차용했다는 것을 알 수 있을 것이다.

그러나 전체적인 일관성은 유지되고 있다.
그래서 누구나 전에 미리 해 본 것을 하는 듯한, 무미 건조한 줄거리 같은 것은 3가지 단계를 통해 느끼지 못할 것이지만 스타워즈 영화팬에게 있어 친숙한 사물의 등장은 있을 수 있다.
바라던 대로, 마지막 임무는 제국의 기술적 테러를 분쇄하는 것과 관계가 있다. 당연히 본 게임은 감동적인 결전으로 끝이 난다. 죽음의 별에 있는 깊게 판 참호에서 말이다.
대부분의 게임 실행자들은 루크 스카이워커의 경우같이 게임 실행자(전투자)들의 T-16들을 자기들의 주거지로 다 옮겨 놓은 큰 눈의 쥐같이 생긴 외계 생물은 만나지 못할지도 모르지만, 죽음의 별에 있는 장소에 도달할때 쯤이면 활력을 얻어 최선을 다해 싸울 것이며 보상도 뒤따를 것이다.
자신의 모습은 보이지 않는가? 게임 도중에 원래의 스타워즈에 나오는 인물들을 그리 많이 만나지는 못한다.
서두른다고 해서 루크나 한, 리에 또는 오비완을 만나게 되리라 기대하진 마라. 게임 실행자들은 그들의 활약에 대한 소식을 듣게 될 것이지만(이렇게 해서 영화와의 일관성이 유지된다), 주인공을 만날수 있을 것이라는 기대는 하지 않는 것이 좋다. 말하자면, 게임 실행자들이 조연급 조종사들(댁, 댁, 빅스와 같은)을 만나는 동안 그 중에 확실히 보이지 않는 인물은 바로 자기 자신이다.
그렇다. 윙 커맨더 시리즈의 블루헤어와는 달리 실행자는 자신의 역할이 어떤 것인지 알 수 없고 게임 안에 선택된 이름에 의해서 참조될 뿐이다. 그래서 X-윙의 성별도 비구체적이고 외계인종도 불명확하다(우키와 같은 사람이 A-윙 같은 자그마한 우주선 한 대에 어떻게 탈 수 있을까 생각하겠지만 물론 지금 게임에서는 가능하다). 이리하여 루카스 아트사는 한 개의 돌로 두 마리의 새를 잡듯 두 가지 목적을 동시에 이루게 되었다.
게임 실행자들이 본 게임의 허구 세계로 확실히 젖어들 수 있도록 자세한 소책자도 페키지에 포함시켰는데 자료는 '최상의 시간'과 "SWOTL" 이나 다른 루카스 아트사의 비행 시뮬레이터에 비해 간단하다.
이 소책자는 문제의 음모를 함께 구상하기 위해 삽입된 허구(FICTION)와 함께 원초적으로 하드웨어와 연합군 동맹의 조종사가 되기 위한 기술적 측면에 초점이 맞춰있다['발톱 자국(CLAW MARKS)'과는 달리]. 스타워즈에 대한 중요 기사를 수집하는 사람들은 이 소책자가 X-윙 제품 안에 포함되어 있다는 것을 알아야 한다.

아쉬운 점

게임 실행자들은 X-윙 게임 안에서만이 동맹 연합군의 일원으로 전투에 임할 수 있다. 더우기, 연합군에 있어 선택기종은 A-윙, Y-윙 그리고 X-윙 뿐이다.
제국군의 편에서 싸우고 싶은 사람들은 다음에 나올 후속 제품이 무엇이든 간에 기다려 볼 수 밖에 없는데, X-윙의 흥행 여부에 달려있는 것이다.
후속 제품이 무엇이 될 것이라는 건 확실하다. X-윙은 완벽한 제품인 것 같다. X-윙에는 추가 프로그램과 게임 모듈이 제대로 갖추어져 있다. 중요 부분은 군사 작전 편집자, 미션 빌더(MISSION BUILDER), 최신 우주선 기술 그리고 계속해서 별도로 구입 가능한 본 게임 관련 사항과 잘 부합되게 되어 있다.

윙 커맨더에서 X-윙으로?

상당 수의 사람들은 1977년 여름 루크 스카이 워커 같은 새로운 영웅이 한 것처럼 X-윙을 조종하며 은하계를 위험에서 구하는 꿈을 꾸며 극장을 나왔다.
시기도 적절하고 시장성도 있다는 것을 인식한 루카스 아트사는 마침내 멋진 크리스마스 신제품을 고대하는 IBM 컴퓨터 및 호환기종 소유자들에게 기회를 주게 되었다. 비록 크리스마스에 마추어 발매하려는 계획은 몇달 더 늦춰졌지만 그 발매일을 발표한 사람은 '나치 공군의 비밀 무기'나 '인디아나 존스, 아틀란티스의 운명'의 발매일에 비추어 볼때 매우 용감한 사람이었음에 틀림이 없다.
컴퓨터 보안경 앞에 앉아 전원을 켜라. 우리들은 전속력으로 X-윙의 세계로 빠져들 것이다(제국군 전투기들은 우리가 전속력으로 비행하면 따라오지 못할 것이다).
비록 X-윙이 오리진사의 윙 코맨드를 겨냥해 만들어 졌다지만, 텍사스에 있는 윙 커맨더의 제작 회사가 그리 크게 신경 쓸 필요는 없다고 본다(사람들은 제국의 지도자 모프타킹이 "피난이라고? 우리는 승리를 거듭하고 있는데 자네는 그들을 너무 과대 평가하는 것 같군." 이라고 말한 것을 크리스 로버츠가 루카스 아트의 윙을 상대로 흉내내는 것을 대부분 들을 수 있을 것이다).
그렇다, 이미 대다수의 사람이 알고 또 느끼고 있는것처럼 X-윙은 시장성이 아주 좋다.
그리고, 이 은하계는 썩 잘된 두 개의 우주 전투 게임 2개가 함께 공존하기에는 너무 넓다. 정말이지, 언젠가 연합군 동맹에서 신병을 모집하러 지구에 온다면 경험 풍부한 윙 커맨더들이 X-윙으로 자리를 옮기는 것이 어렵지는 않을 것이다

원쵸

키란디아의 전설 -한글-

궁중의 광대인 말콤은 자신을 총애하던 키란디아성의 왕과 왕비를 살해하고 나서 자신의 집권을 시도했으나, 왕의 부하들에 의해 저지되어 감옥에 갇혀 사태는 일단락 되었다.

그러나 사태의 심각성을 깨달은 칼락경은 어린 손자 브랜던 왕자를 데리고 깊은 숲속으로 피신해 버린다. 자신이 왕손인지도 모른채 왕자는 할아버지와 함께 평화로운 숲속의 생활을 보내며 자라게 된다.

할아버지 칼락경의 마음속 깊은 곳에서는 말콤의 존재가 떠나지 않았다. 머지않은 시간안에 말콤이 다시 자신을 제거할 목적으로 찾아올 것이라는 사실을 안 할아버지는 어린왕자를 도와달라는 편지를 마법사 브린에게 쓰던중 감옥에서 탈출한 말콤의 마법에 의해 돌로 변하게 되고, 외출에서 돌아온 왕자는 눈앞에 벌어진 상황에 말문을 잊어버리고 돌로 변해버린 할아버지의 모습을 뒤로 하고서 마법사 브린에게 할아버지가 쓴 편지 한 장을 가지고 모험의 길을 떠난다.

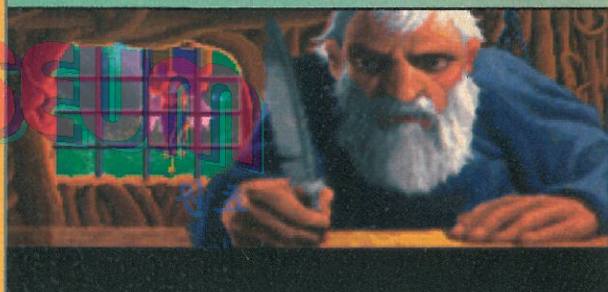
마법사의 집에 도달한 왕자는 사태의 진전을 어렴풋이 깨닫게 되고, 모험에 필요한 장비들을 구하게 된다. 그리고 숲의 동굴 다리를 건너 뱀의 굴 앞에서 말콤을 처음 만나게 된다.

눈앞에 놓인 뱀의 굴의 장애물을 제거하고 말콤이 설치해 놓은 미로의 장애물을 하나씩 없 애고, 동굴을 빠져나와 숲속 길을 걷던 중 떨어지는 나무 조각에 머리를 맞아 정신을 잃고 만다. 정신을 차려보니 그곳은 마법사 잔티아의 집이었고 그녀로 부터 자신이 키란디아 성의 왕자이며, 자신의 부모들은 조금 전에 동굴 앞에서 만났던 말콤에 의해 죽임을 당했다는 사실을 들은 뒤 복수를 다짐한다.

잔티아의 도움으로 마지막 목적지인 키란디아 성에 도착한 왕자는 어머님의 무덤앞에 장미꽃 한송이를 놓고 말콤을 제거하러 성안으로 들어간다. 그리고 말콤과의 대결이 시작된다.

주시자의 눈 시리즈를 만들어 호평을 받았던 웨스트우드 스튜디오의 새로운 어드벤쳐 게임인 키란디아의 전설은 부드러운 256컬러 그래픽과 멋진 사운드로 사용자를 매료시키는 게임이다.

특히 이번에 동서 게임 채널을 통해 모든 명령어와 메세지가 한글로 바뀌어 이제까지 메뉴얼이나 분석집을 따라 게임을 풀어 왔던 것에서 벗어나 직접 게임의 모든 내용을 알고 즐길 수 있게 되었다. 특히 이 게임은 대화가 무척 재미있고 코믹한 곳이 많아, 한글로 된 키란디아의 전설은 누구나 한 번쯤 해볼만한 게임이다. 모두 브랜든 왕자가 되어 모험의 길을 떠나 보자.

원쵸

새로운 도전, 롤플레잉의 세계로 (1)

글. 조용완

월간 소리, 컴사회
컴퓨터 게임및
소프트웨어
전반에 걸쳐
폭넓은 지식을
가지고 있다.

전자기술의 발전과 함께 많은 발명과 그 부산물인 문명기기가 우리 곁에 계속 다가오고 있는 가운데 이제까지 우리들의 눈과 귀가 되어 온 많은 전자기기들이 전혀 낯설지 않는 시대에 우리는 살고 있다. 그러나 이러한 기계문명은 우리들이 직접 모든 것을 조정하여야 하며 그 기계는 우리의 명령을 받아 아무 군소리없이 실행하는 데만 관심이 있을 뿐이다.

여기서 한걸음 더 나아가 이러한 명령이 기반이 되지만 그 명령을 이용하여 보다 구체적인 사실을 창출하는 도구를 발명하게 되었는데 그것이 곧 컴퓨터이며 이것은 단순히 기계로 그치지 않고 컴퓨터적 사고와 문화라는 새로운 환경을 낳게 하였다. 여기서 컴퓨터적 사고란 컴퓨터를 사용하는 사람들을 위해 컴퓨터가 사용하는 재료를 만들어 내는 프로그래밍적 사고를 말한다.

컴퓨터에 있어서 문화는 기기에서 일방 적으로 내보내는 자료 혹은 정보를 섭취하는 것에 그치지 않고 재료를 사용자가 가공처리할 수 있다는 점이 있고 이것이 가장 큰 매력이다.

이는 컴퓨터가 있기 전부터 있어 왔던 개발자들이 갖추어야 할 요건을 뜻하기도 한다. 이에 대하여 컴퓨터 문화라고 하는 것은 그 사고를 이용하여 사용자가 자신의 욕구와 취지에 따라 운영 또는 사용하는 것을 말한다. 이것은 결국 오디오,비디오를 구입하여 설치한 후 그것을 이용하여 생활하는 것과 크게 다르지 않다.

그러나 컴퓨터에 있어서 문화는 기기에서 일방적으로 내보내는 자료 혹은 정보를 섭취하는 것에 그치지 않고 재료를 사용자가 가공처리할 수 있다는 점이 있고 이것이 가장 큰 매력이다.

컴퓨터 사용자는 컴퓨터적 사고인이 될 수도 있으며 컴퓨터적 문화인이 될 수도 있다. 이것이 또한 기존 기기문화인들과 다른 점이며 컴퓨터를 접함에 있어서 항상 부딪치는 문제 해결 능력의 척도일 수 있다. 즉 사고인에 가까울수록 문제해결력이 높아지고 문화인에 가까울수록 그 수치는 낮아질 수 있다. 이것은 컴퓨터를 이용한 직업인이냐 아니냐와는 다른 이야기라는 것에 유념할 필요가 있다.

이 글은 게임과 그 중에서도 특히 롤플레잉 게임에 관한 이야기를 하려는 것이다.

그러나 앞에서 이야기한 것처럼 자신이 컴퓨터를 어떤 관점에서 보는 부류이냐에 따라 그 이야기가 달라질 수 있다. 필자는 이 글에서 사고를 요하는 부류이기보다 컴퓨터를 가장 많이 사용하는 문화 부류에 초점을 맞추고자 한다. 따라서 게임 에서 인물을 어떻게 움직이게 할 것이냐, 스토리는 어떻게 짤 것이냐는 이야기 보다 게임에서 움직이는 인물, 즉 이미 움직이고 있는 인물과 스토리에 관한 이야기를 하고자 한다.

그러나 간간히 게임을 만들고 싶어하는 사람들을 위해 프로그래밍을 모르더라도 기본적인 방법과 게임을 살펴보면서 그 게임에서 시도한 사항을 덧붙여 이야기하도록 하겠다. 이번에 다루고자 하는 사항은 과연 롤플레잉 게임은 무엇이냐 하는 이야기이다.

이는 다른 매체와 잡지 등을 통해 많은 이들이 개념정도는 파악했으리라 믿는다. 그러나 수년동안 게임을 분류하는 과정에서 새로운 게임이 나타남에 따라 명확히 구분하기가 그렇게 쉽지만은 않다는 느낌을 지울 수 없었다. 특히 일 이년사이에 접했던 게임들은 더욱 그 구분이 애매해지고 있으며 새로운 장르가 대두되는 느낌마저 들고 있다. 그러나 새로운 장르를 만들어 그 안에 포함시키려면 여러 가지 협의와 약속들이 필요하다. 그러나 미국에서 나누는 분류도 우리가 통상적으로 알고 있는 분류와 크게 다르지 않다.

결국 기존 장르구분에서 적절히 전문가가 분류속에 포함시키고 있는 현실이다. 어찌되었든 게임의 분류에 대한 사항은 다른 기사 등에서 참조하기를 권하고 여기서는 롤플레잉과 그와 같은 뿌리로 시작된 어드벤쳐게임과 비교함으로써 이해를 돕고자 한다.

롤플레잉게임은 우선 어드벤쳐게임과 같은 맥락에서 해석되고 있다. 초기의 어드벤쳐게임이 텍스트를 입력하여 진행하던 방식에서 그래픽을 가미하기 시작하였다. 여기서 게임제작사들은 슈팅게임에서 흔히 보는 속성배열을 이용한 화면제어, 즉 퍼즐게임등에서 지도라는 화면을 작성할 때 인물이 움직이는 영역이 모두 속성 값을 가질 수 있도록 설계하는데 성공한다. 이는 대부분의 어드벤쳐게임에서 인물의 움직임을 단순히 좌표를 이용해 갈 수 있는 곳과 갈 수 없는 곳을 정하는 경계 조건 방식을 채택하는 것과 좋은 대조를 이루는 점이다. 롤플레잉게임에서 단순좌표 조건방식을 채택하게 되면 약간 어려운 상황에 직면하게 되기 때문이다. 또한 어드벤쳐의 한 화면에 보여주는 배경 그래픽은 파일 한개에 지나지 않는다. 그러나 롤플레잉은 극단적으로 한개의 그림파일을 이용하여 이를 스크롤하고 마치 여러장의 그림을 보여주는 듯한 착 각을 일으키게 한다. 물론 일부 어드벤쳐에서 인물과 배경을 동시에 움직이게 하는 다중스크롤이라는 것을 시도하고 있지만, 이는 일부 장면에만 국한된 것이고 이

를 자주 사용하는 것은 프로그램의 안정성이라는 점에서 배제되고 있다.

이에 대하여 롤플레잉은 어드벤쳐와 달리 배경을 움직이게해서 마치 인물을 움직이는 것처럼 보이는 방법을 사용한다. 따라서 배경 그림수가 적어지고 제작방법도 상대적으로 수월해졌다.

롤플레잉의 질적 판단은 컴퓨터앞에서 결정되는 것이 아니라 게임을 하는 사람과 그것을 만들기로 한 사람들에게 달려 있는 것이다.

독자들은 모두 한번쯤 재미삼아 알아보기 위하여 잡지 등에 나온 성격테스트를 해보았을 것이다. ″당신은 게임을 좋아하는가?″라는 물음이 있다면 ″네″ ″아니오 ″를 선택하여 해당방향으로 넘어가서 다른 질문을 받는 식으로 진행하는 게임(?)이다. 사용자 모두는 동일한 점에서 시작하였다가 결과적으로는 다른 목적지에 도착하게 된다. 이러한 성격테스트 등과 같은 것이 롤플레잉 게임의 기본적인 방식이다.

롤플레잉 게임의 최대 약점중의 하나는 그래픽 대신에 내용에 더 큰 비중을 두게 되는 것이다. 훌륭한 롤플레잉 게임일수록 내용이 우수하고 복잡한 단계를 거치는 스타일이 대부분이다. 지금은 일렉트로닉 아트의 지붕밑에서 작업하게 된 오리진의 ″울티마 (ULTIMA)″시리즈가 대표적이 될 수 있는데 울티마는 그 내용에 있어서 대단한 수준을 가지고 있다.

처음 울티마가 발표되었을 때 게임상의 인터페이스니 그래픽이니 하는것에 크게 신경을 쓰지 않아도 될만큼 뚜렷한 경쟁자가 없었던 탓도 있었지만 이 게임이 오늘날까지 이어져 올 수 있었던 이유는 게임 속에 담겨진 메시지와 그 정신에 있었다. 우선 최우선이 되는 ″성장″이란 요소를 단순히 숫자적인 개념이 아니라 ″아바타″라는 정신적인 목표점과 결부시켰다는 것이다. 아바타는 울티마 에서 정신세계의 최고봉을 일컫는 말로 ″왕(KING)″혹은 ″황제(EMPEROR)″처럼 현 실적인 직위를 의미하지 않는다. 이는 그보다 한단계 위인 ″신(GODS)″적인 모습 을 가지고 있다. 따라서 단순히 게임을 해서 재미만을 얻자는 것을 넘어서 사용자로 하여금 뚜렷한 목표 의식과 퍼스널 컴퓨터의 폐쇄적 정신세계를 통해 만족을 얻으려는 대부분 사용자의 잠재적인 욕구를 해소케한 것이다. 그것은 현대사회의 소시민적 사고방식에 젖어 있던 대부분의 사람들에게 꿈을 현실화시켜주는 계기가 되었다. 게임에서 어떤 메시지를 전달한다는 것은 무척 어려운 일이다. 특히 대부분, 게임이라고 한다면 오락실에서 ″뿅뿅″으로 치부하는 아케이드게임이 전부인양 알려진 현실에 비춰볼때 롤플레잉게임과 같은 고도의 사고력과 어휘 이해력등을 요하는 게임은 우리나라 사람들에겐 난해하게 비춰지고 있는게 현실이다. 그러나 필자가 롤플레잉 게임을 좋아하고 이 글을 쓰게 된 자리까지 오게 된 계기는 한번 이 롤플레잉 게임을 접하게 되면 어쩔 수 없이 컴퓨터앞에 매달리게 되는 그 무언가가 잠재되어 있기 때문이다. 그러나 완벽하게 롤플레잉게임을 사랑하는 사람은 그리 많지 않다.

우리나라는 이웃인 일본의 영향 탓인지 모르지만 액션형 롤플레잉 게임을 좋아하는 편이다. 그래서 얼마전에는 국산게임 제작팀인 ″막고야″가 만든 ″요정전사 뒤죽″이 주목을 받기도 하였다. 그러나 앞에서 이야기한 바와 같이 단순히 제작능력때문에 그나마 수월한 롤플레잉게임을 제작하겠다고 해서는 그 생명이 오래 갈 수 없다.

한예로 일본게임인 ″이스(YS) 1편″이 PC용으로 발표되었을 때 대단한 인기를 누렸다. 그러나 동일한 인터페이스와 구성만을 가지고 지속적으로 인기를 누리기가 어렵다는 것을 새삼 깨닫게 해주는 게임이 되었다. 즉 정신이 없는 액션은 상대적으로 생명이 짧을 수 밖에 없고 게임을 끝마치고 다시 해보고 싶다는 느낌이 들지 않게 되는 것이다.

일본의 북해도에 있는 이스지방에 전해오는 전설을 토대로 제작했다고 알려져 기대에 부응하는 인기를 한몸에 받았지만 그 후 2편에서 롤플레잉이기보다 슈팅게임에 가까운 아케이드로 변모하고 급기야 3편을 마지막으로 시리즈를 끝내게 되었다. 이는 바로 게임속에서 어떤 메시지가 없다면 사용자들은 외면하고 만다는 정설을 증명한 것이다.

근래에 들어와서 수많은 게임이 출시되고 있지만 화려한 그래픽과 인터페이스에 치중한 나머지 새로운 정신세계를 구축한 게임이 줄어들고 있는 느낌이고 국내시 장을 비롯하여 해외시장에서도 어드벤쳐나 시뮬레이션 게임들에 밀리고 있다고 한다. 이는 울티마 시리즈 외엔 뚜렷하게 기술개발에 따른 발전을 이루고 있지 못하다는 점도 있고 사용자들의 취향이 변모하고 있다는 것을 반증하고 있다.

오락실에서 "뿅뿅"으로 치부하는 아케이드게임이 전부인양 알려진 현실에 비춰볼때 롤플레잉 게임과 같은 고도의 사고력과 어휘 이해력등을 요하는 게임은 우리나라 사람들에겐 난해하게 비춰지고 있는게 현실이다.

사실 킹스퀘스트를 하고 나서 가장 최근의 롤플레잉인 ″렐름의 해적(PIRATES OF REALM SPACE)″을 하게 되면 일단 배경화면이 작아진다는 아쉬움을 갖게 되고 우선 캐릭터 크기가 작아져 버림을 알 수 있다. 이는 주변에 필요한 능력상황표가 포함되어 있기에 디자인상의 문제가 아닐까한다.

그 이유가 어찌되었든 간에 롤플 레잉 게임과 어드벤쳐 게임은 그래픽면에서 같은 기준에서 평가할 수 없다는 점을 알아야한다. 그러나 사실 여러분이 게임을 통해 좀더 현실사회를 경험하려면 어드벤쳐보다 롤플레잉게임이 훨씬 사실적이라는 것을 알 수 있을 것이다.

☞ 38페이지에 계속됩니다.

원쵸

어둠 속에 나홀로

사설 탐정 에드워드 칸비와 에밀리가 펼치는 악령과의 숨막히는 추척

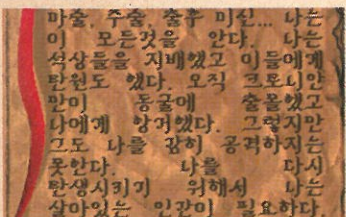
어둠 속에 나홀로
원제 Alone In The Dark
제작 Inforgrames
한글판 동서 게임 채널
그래픽 256 VGA
음향 PC 스피커, 애드립, 사운드 블레스터
하드웨어 요구사항
HDD 필수, RAM 640K

어둠 속에 나홀로(원제 : ALONE IN THE DARK)는 프랑스의 인포그램사의 미국 현지 법인인 I.MOTION이 인터플레이사와 같이 새로운 판매 계약하에 미국에서 발매 된 게임이다. 어둠속에 나홀로를 버진사의 발매 예정 CD-ROM 게임인 '일곱번째 손님'(7TH GUEST)와 비교해 보면 버진사의 새로운 3D 제작 기법과 많은 차이가 있지만, 오래전부터 흔히 사용돼오던 폴리건 테크놀로지를 새로운 방식으로 사용해 신선한 느낌의 3D 어드벤쳐 게임을 제작해 내었다 3D의 진정한 수준은 버진사의 '일곱번째 손님'에서 제시 되겠지만 어둠 속에 나홀로에 사용된 3-D 테크놀로지는 현실감있는 게임을 사용자들에게 CD-ROM을 사용하지 않고 제공한다.

폴리건 테크놀로지의 사용으로 사용자가 맡는 주인공의 형태는 간단한 기하학적인 모양들의 조합으로 나타난다. 주인공의 화면이 클로즈업 된 화면에서 볼 수 있듯 이 인물이 세모나 네모꼴의 딱딱한 모습이다. 이 게임을 처음 접하는 사람들은 대부분 이러한 영상때문에 거부감을 가지게 되지만 한번 주인공을 조종해 움직여보면 얼마나 주인공이 부드럽게 화면안의 3D 세계속에서 움직이는지 놀라게 될 것이다. 더욱이 험악한 적과 첫대결에서 주인공이 사람과 같은 부드러운 몸동작으로 적을 펀치하고 발로 차는 것은 어떤 사용자라도 다시 한번 이 게임에 대한 관심을 갖게 한다.

100% 한글화된 게임으로 사용자를 공포의 도가니로 몰아넣는다.

백작과의 대결

음산한 더시토 저택

서재에서 뽑은 책

좀비와의 생사를 건 혈투

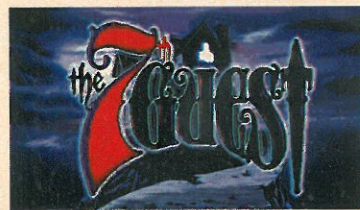
어둠 속에 나홀로는 전형적인 호러 어드벤쳐 게임으로 유령의 집, '더시토'를 배경으로 시작된다. 게임 디자인 첫단계부터 제작자들은 이러한 게임에 알맞은 숨겨진 방과 이곳을 연결하는 비밀통로들의 배치에 많은 관심을 가졌고 이러한 요소들이 사용자에게 더욱 많은 흥미를 제공해준다.

어둠 속에 나홀로는 시각적인 차원에 중점을 둔 게임으로 3D로 표현되는 유령의 집을 묘사하는 방법으로 많은 수의 화면 위치를 '카메라 앵글'기법의 지속적인 사용으로 사용자들에게 공포분위기를 더욱 현실감있게 전달한다. 조종하는 주인공이 방안에서 움직임에 따라 사용자의 시각은 여러번 변경 된다. 정면에서 옆으로 움직여 가며 오버헤드 클로즈 셋트로 영화에서 사용되는 기법같은 많은 시각적 표현들을 사용한다. 대부분의 방은 대개 2개 정도의 다른 화면 각도가 사용되지만 특수한 방들은 9개까지 카메라의 시각이 사용되는 때도 있다. 이러한 영화에서 사용된 시각 처리 기법이 좋은 음향효과와 함께 사용자에게 제공되어 사용자들은 마치 게임 속으로 빨려들어가는 느낌을 받게 된다. 한가지 사용자들이 알고 있어야 될 것은 시네매틱한 처리 기법의 사용으로 인한 시각 변환시 주인공이 격투를 벌이고 있을 때 가끔 방향 감각을 잃게 될 수 있다는 것이다. 하지만 시각 변경 기법의 장단점을 비교한다면 시각 변경 기법이 제공해 주는 스릴감이 가끔 나타나는 단점보다 월등하다는 결론을 내릴 수 있다.

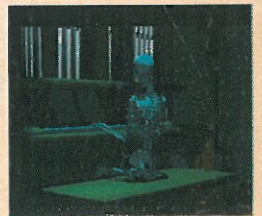
사용자들은 주인공 선택시 빅토리안 시대의 명탐정 에드워드 칸비씨와 빅토리언 명가의 상속녀인 에밀리 하트우드양중 한 명을 지정할 수 있다. 누구를 선택하던 게임은 자살했다는 제이미 하트우드씨의 죽음을 조사하기 위해 그가 살던 유령의 집으로 들어가는 것으로부터 이야기는 시작된다. 게임을 하다보면 곧 사용자들은 하트우드씨의 죽음은 자살이 아니라 그가 깊이 빠져 있던 악마 숭배와 관련이 있고 그의 잘못으로 인해 지옥의 문이 열림과 동시에 자신이 살던 아름다운 저택이 세상과 지옥의 교차로처럼 되어버린 것임을 알게 된다.

사운드 블래스터 호환 사운드 카드를 가지고 있다면, 음산한 분위기와 걸맞는 뛰어난 음향 효과를 함께 들을 수 있다. 오래된 저택에서 나는 바람소리, 문소리, 나무로 된 마루를 지나갈 때 나는 삐꺽이는 소리, 비명소리등은 매우 사실적으로 삽입 되어 있다. 이 게임은 100% 한글화되어 사용자가 내용을 모두 이해하면서 점점 게임속으로 빠져 들게 만든다. 게임의 내용이 무엇인지 모르고 게임을 할 때와 그 내용을 모두 알고 할 때 느껴지는 차이는 매우 크다.

어둠 속에 나홀로의 한가지 특이한 점은 요즘의 어드벤쳐 게임이라면 모두가 "포인트 앤 클릭"방식을 이용해 마우스로 조작하는 것에 비해 키보드 조작만을 원한다는 것과 게임 저장시에 하이라이트된 저장명에 해당하는 해당 화면이 좌측에 나타난다는 것이다. 따라서 사용자들에게 저장된 게임이 정확히 어느 부분인지를 알려주는 아주 편리한 기능이다.

폴리건 방식의 딱딱한 영상이 제공되는 게임이라고는 하지만 제작자는 이 게임을 통해 게임 디자인 차원의 새로운 수준을 제시했다. 만약 폴리건 방식의 어드벤쳐 게임이 시뮬레이션 게임의 폴리건 사용방식과 같은 경지의 발전을 보인다면 모든 게임 프로그램 사용자들은 곧 우리의 상상을 초월하는 3D 어드벤쳐 게임들을 볼 수 있을 것이다. 어둠 속에 나홀로는 미국과 우리나라에서 각각 영문판과 한글판으로 동시에 발매가 되었다.

버진사의 발매예정 게임 '일곱번째 손님'

원쵸

기획

사실상 우리 나라의 국어는 영어가 아니기 때문에 영어를 해독할 수 없는 사용자들에게 롤플레잉 게임을 권하기는 어려운 점이 한두 가지가 아니다. 그러나 이러한 조건에도 불구하고 롤플레잉이 진정한 컴퓨터 게임이라고 감히 이야기할 수 있는 요소들은 매우 많다.

어드벤쳐 게임을 유심히 관찰해 보면 몇 가지 이상한 점을 발견할 것이다. 대부분의 장면에서 주인공인 자신 외에는 사람이 없다는 것이다. 즉 대화 상대자가 한사람만이 있거나 아예 없다는 점이다. 또한 질문이란 행동 자체가 없거나 극히 제한적이다. 질문을 하더라도 그저 한가지 일뿐 더욱 다양한 질문을 할 수 없다. 이것은 어드벤쳐의 맹점이기도 하며 실험적으로 이를 시도해 본 게임도 몇 가지 있기는 하다.(예:일렉트로닉 아츠의 셜록홈즈의 잃어버린 파일)

그러나 이것은 단순히 이미 예약된 질문만을 할 수 있는 제한을 두고 있고 이렇게 제작하다 보니 제작기간이 무척 오랫동안 걸리게 되었다. 하지만 롤플레잉 게임은 대화라는 행동이 게임의 90 퍼센트를 차지하고 있다.

또한 그것을 무척 유연하게 사용할 수 있다. 대부분의 롤플레잉 게임에서 대화는 "HELLO!"로 시작한다. 즉 인사말(GREETING)부터 시작한다. 현실과 전혀 별개가 아니라 모니터에 나자신이 들어가서 행동하는 듯한 착각을 부르는 것이다. 그 다음에는 소식,정보(NEWS)를 묻거나 이름(NAME), 하고 있는일(JOB)을 물을 수도 있다. 이런 대화법은 롤플레잉의 가장 기본적인 대화법으로 어떤 게임이든지 이러한 절차를 가지고 있다. 상대가 이야기해 주는 것에서 중요하다거나 상대가 강조하고 있는 말을 되묻기도 한다. 더욱 중요한 사실은 대화가 게임을 풀어 나가는 중요한 열쇠가 된다는 것이다.

쉬운 예로 반지의 지배자 2편에서 아골라스와 일행들이 팡고른 숲길에서 노인을 만났을 때 "사루만(SARUMAN)"이라는 인물에 대해서 말하고, 사용자는 아골라스가 되어 "SARUMAN"이라고 입력하여 물으면 노인이 사루만으로 변하고 헤어졌던 마법사 간달프와 합류하게 된다. 즉 행동으로 이루어지는 게임의 이벤트가 아니라 대화를 통한 이벤트가 발생하는 것이다.

따라서 국내 사용자들에게는 쉽다는 이유 때문에 어드벤쳐처럼 그림만을 보고 눈치껏 풀어 나가는 방식을 좋아하게 된건 당연한 사실이다. 그러나 필자의 견해로는 그러한 접근은 진정한 컴퓨터 게임을 즐기는 자세가 아니라고 보여진다. 나 자신도 처음 울티마 1편을 시작했을 때 영어 실력이라고 해야 겨우 중학교 영어 수준밖에 되지 못하였다. 그러나 단순히 게임을 하려고 사전을 뒤지게 되었다. 80년대 초반에는 게임이 고유명사화되지 못하던 시절이었고, PC라는 것 자체가 지금처럼 관심의 대상이 되지도 못하였던 시절이다. 지금처럼 통신이 있나, 잡지가 있나. 아무튼 2개월동안 혼자 끙끙대며 게임을 풀어나가기 시작했다. 지금 생각해 보면 정말 쉬운 게임이었음에도 불구하고 이처럼 몰두할 수 있었던 이유는 신기했다는 이유뿐 다른 느낌은 없다. 지금도 새로운 게임을 접할 때마다 "신기하다"는 말부터 하고 게임을 하고 있다. 전처럼 사전을 품에 안고 게임을 할 필요성은 점차 없어졌지만 롤플레잉 게임을 하다 보면 약간의 감이라고나 할까.

게임마다 무언가 공통점이 상존하고 있음도 부인할 수 없는 사실이다. 게임에서 메시지를 한글화 한다, 점차적으로 게임들이 그러한 경향이 있다.

롤플레잉 게임은 대화라는 행동이 게임의 90퍼센트를 차지하고 있다. 더욱 중요한 사실은 대화가 게임을 풀어 나가는 중요한 열쇠가 된다는 것이다. 행동으로 이루어지는 게임의 이벤트가 아니라 대화를 통한 이벤트가 발생하는 것이다.

그러나 한글화란 사용자가 외국어를 모르기 때문에 일어나는 일일 것이다. 그렇다면 대부분이 사용자를 위한 것인데 이 작업은 대단히 주의 깊게 할 필요가 있다. 쟝르가 어떻게 되든 간에 일단 단순히 직역을 하였다면 오히려 부작용을 발생할 수 있고 완벽한 번역이 되지않고서는 큰 효과를 기대할 수 없다는 단점이 있다.

그러나 어찌 보면 영어만으로된 게임을 통해서 문화적 예속감을 우려하기 보다 적극적으로 그들의 문화를 배운다는 정신이 필요하며, 배운다는 말이 조금 불만스럽다면 느낀다는 생각을 가져야 할 것이다. 따라서 그들의 생각과 느낌을 전달받기 위해서는 번역을 번역답게 할 필요가 있다.

잘못된 한글화를 시킴으로써 전혀 다른 게임으로 변하게 되는 우를 범해서는 안된다는 점을 강조하고 싶다. 또한 그것이 게임뿐만 아니라 문화를 더욱 이해하는데 있어 가장 좋은 방법이라고 할 수 있겠다.

게임속에서, 실질적으로 우리가 우려해야 하는 것은 그들의 나쁜 점과 아울러 우리가 나쁘다고 생각하는 것을 여과하는 힘인데 미국에서도 허가는 하지만 저급문화라고 치부하고 있는 것이 존재하고 있다는 점을 깨달아야 할 것이며 이러한 게임을 시기 적절히 선택할 수 있는 힘을 길러야 한다.

여러분도 잘 알다시피 나쁘다는 인식을 가지게 하는 게임들은 아케이드에 많고 일부 층을 겨냥하고 주의를 명시한 게임들에 많은 편이다. 그러나 이러한 게임들을 제외하고 우리가 지금 이야기하고 있는 롤플레잉 게임을 하면서 지금 내가 폭력을 쓰고 있다는 느낌을 받을 수 있을지는 자못 의심스러워진다.

물론 롤플레잉게임에서도 폭력은 존재한다. 그러나 소설을 읽으면서 소설속에 폭력성이 나타날 때 오락실 게임을 할 때처럼 땀을 흘려 가면서 동전을 집어넣지는 않을 것이다. 롤플레잉 게임에서 폭력성이 있다 하더라도 그것은 내용의 일부이고 진행상의 한 단계일 뿐이다. 반대로 롤플레잉 게임에서 유해성을 강조시키려면 더 확실하게 전달할 수도 있다. 그것이 또한 롤플레잉 게임이 무궁무진한 가능성을 가지고 있는 점이다.

원쵸

허나 현재는 게임이라는 한계속에서 제작하기 때문에 염려스러움을 끼칠 만큼 우려는 할 필요가 없을 것이다. 또한 다른 관점에서 유추하면 이러한 장점이 곧 단점이 될 수도 있다. 즉 불순 사상을 사용자에게 확실하게 전달하고 싶다면 롤플레잉 게임을 이용할 수도 있다.

한 예로 울티마의 원작자인 브리튼은 악마 숭배자라는 설도 있고 실제 게임에서 궁극적인 퇴치의 대상인 가고일이라는 괴물 종족 자체가 사탄의 모습을 하고 있다. 6편과 7편에서는 아예 이들이 친구가 되는 상황까지 발전을 한다.

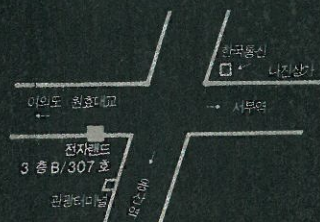
이것은 게임 속에서 말하고자 하는 것은 권선징악이지만 약간의 신비주의를 가미하고, 관념속에 내재 되어있는 괴물은 무조건 나쁘다는 고정관념을 바꿔주는 역할까지 담당한다는 이야기이다.

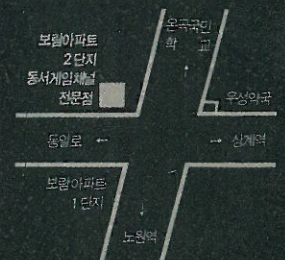
정작 우리는 이러한 점을 더욱 우려하여야 할 것이고 게 임에서 주먹으로 쳤는데 피가 튀어나오더라 하는 사실만을 보고 게임이 좋다 나쁘다 하는 이야기는 장님이 코끼리 다리를 만지는 것 밖에 되지 않는다. 따라서 게임들이 앞으로 지향하는 스토리지향과 가상세계를 현실화시키는 가상 현실 (Virtual Reality)쪽을 추구하고 있는 점을 볼 때 스토리를 가장 중요시하는 롤플레잉 게임을 우선적으로 한글화할 필요성을 역설한다.

그리고 사용자는 가급적 게임 속에서 나타나는 메시지를 하나하나 찾아가면서 완벽하게 이해하면서 게임을 진행하기를 바라고 싶다. 앞으로 롤플레잉이 나갈 길은 더 나은 그래픽이고 더 나은 내용이 될 것이다. 또한 가상 현실 기법을 이용한 실제적인 여행 방법이 동원될 것이다. 그리고 그래픽 디자인을 보고 롤플레잉 게임이다 어드벤쳐 게임이다 시뮬레이션이다라는 구분이 애매하게 될 것이다.

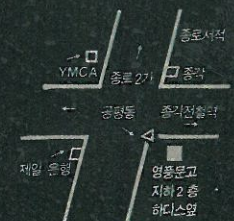
어쩌면 지금 이대로의 추세라면 롤플레잉이라는 장르 자체가 없어질지 모른다. 그것은 사용자들의 요구일 수도 있고 제작자들의 취향에 따라 달라질 수 있다. 그러나 진행방법이 달라질 뿐 기본적인 요소인 "성장"이란 요소가 사라지지 않고 현재 "성장"이란 요소때문에 롤플레잉을 사랑하고 있는 사람이 많은 현실에 비춰볼 때 외형적인 모습만 달라지고 내부적인 사항은 변하지 않으리라고 본다. 롤플레잉의 복잡성과 함께 그 구현상은 모두 다른 모습을 하고 있다. 다음호에는 롤플레잉이면서 마치 다른 장르처럼 착각을 불러일으키는 게임들을 중심으로 살펴보기로 하고 몇가지 게임을 통해 그 사실을 알아보는 기회를 마련토록 하겠다. 아마도 다른 쟝르와 달리 하기에 따라서 이것만큼 재미있고 가상 현실적인 게임은 없다라는 느낌을 가지게 될 것이다.

"국내 최대의 IBM PC 게임 전문 직매장으로써 PC 게임의 모든 것을 제공합니다 !!"

용산 직매장

서울 용산구 한강로3가 16-9
전자랜드 3층 B/307호
전화(A/S)703-6907

신설 직매장 (상계직매장)

서울 노원구 상계9동
456-13호
전화(A/S)934-3070

게임 소프트웨어와 주변기기는 물론 완벽한 A/S 까지 !!

영풍 전문점

서울 종로구 서린동 33번지
영풍 문고 (지하 2층)
전화(A/S) 399-6378

원초

PEACOCK

SUPER VGA 16,780,000 COLORS

VGA RESOLUTIONS
ALL VGA MODES

VESA RESOLUTIONS
640x480, 800x600, 1024x768, AND 1280x1024
GRAPHICS STANDARD AND EXTENDED TEXT MODES

COLORS
STANDARD VGA COLOR MODES PLUS:
640x480 256, 32K, 64K * AND 16.7M * * COLOR
800x600 16, 256, 32K AND 64K * COLOR
1024x768 16 AND 256 COLOR

VIDEO CONTROLLER
W 5286
USER INTERFACE CONTROLLER WITH ON-CHIP GRAPHICS HARDWARE ACCELERATOR(GHA)

VIDEO MEMORY
256 KB DRAM, 512 KB DRAM, OR 1 MB DRAM

재미있고
신나는 게임이
들어 있습니다.!!
동서게임채널

(주)홍익전자

●본 사 : 서울 서대문구 연희3동 79-25
TEL. 335-0611~6

●용산밸리매장 : 서울 용산구 한강로3가 전자랜드 본관 3층 C-334호
본관3층 C-334호 TEL. 713-1583/5

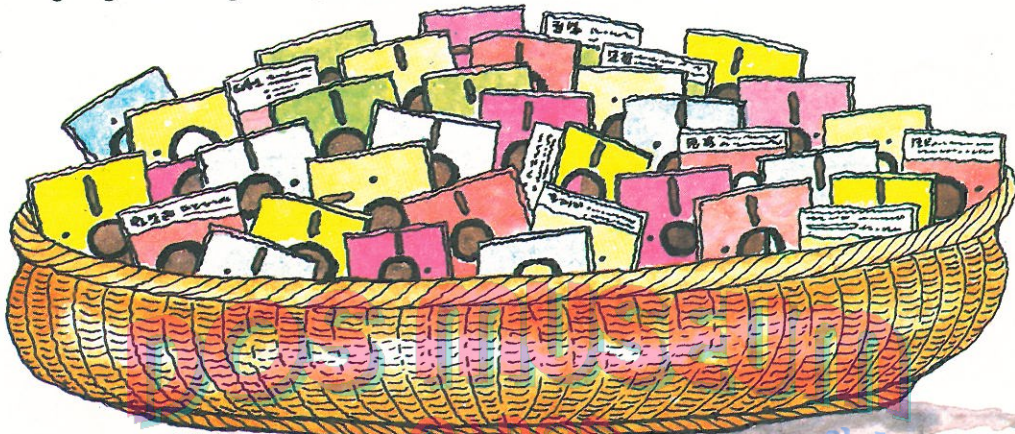
●용 산 지 점 : 서울시 용산구 한강로3가 나진상가
17동3층 가열 26-27호
TEL. 702-2844/5

●부 산 지 점 : 부산시 동래구 온천2동 1436-13번지
TEL. (051) 553-4809

소프트웨어에서도 대우컴퓨터가 앞서갑니다

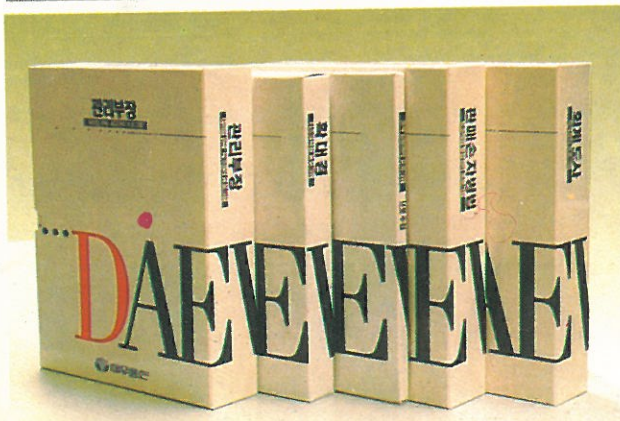
HDD, FDD 용량이 적어 고민하십니까?

2배에서 8배까지!

대우 확대경이 늘려 드립니다.

대우 확대경

컴퓨터의 부족한 용량때문에 고민 하신다면 대우 확대경을 만나보십시오. 대우 확대경은 지금 사용하고 계신 하드 디스크나 플로피 디스크의 용량을 압축기법과 효율적인 저장방법으로 2배에서 최고 8배까지 확장시켜 드립니다. 비싼 하드 디스크를 새로 구입하지 않고도 간편하게 용량을 확장시키는 대우 확대경 — 용량 부족으로 인한 고민, 말끔히 해결됩니다.

소비자가 : ₩86,240

대우 소프트웨어 신제품

● 회계도사

일반적으로 활용되는 100여개의 계정과목을 정의하여 제공하므로 철저하고 정확한 회계업무가 이루어지도록 합니다.

소비자가 : ₩220,000

● 관리부장

도·소매 대리점 관리를 위한 프로그램으로 거래처 관리는 물론 매입, 매출 및 수송관계를 정확하게 파악해 드립니다.

소비자가 : ₩169,950

● 프로-수첩

개인 정보를 관리해 주는 개인 통합관리용 소프트웨어로 명함 관리는 물론 자동전화걸기, 노트기능 등 다양한 용도로 활용됩니다.

소비자가 : ₩16,500

● 판매손자병법

회계에서 판매, 재고관리가 가능함은 물론 다양한 통계자료로 거래처 분석 및 경영분석을 매우 쉽게 처리할 수 있습니다.

소비자가 : ₩693,000

■ 문의처 : 서울시 서초구 양재동 275-6 대우통신 소프트웨어 사업팀 : 589-2623, 2644 ●부산 : 56-1177~9 ●대전 : 621-5033~5 ●대구 : 426-3155, 3166 ●광주 : 526-4300~1 ●마산 : 93-2007~8

*본사 주소로 제품명을 적어 엽서로 보내 주시면 관련 자료 책자를 [illegible]니다.